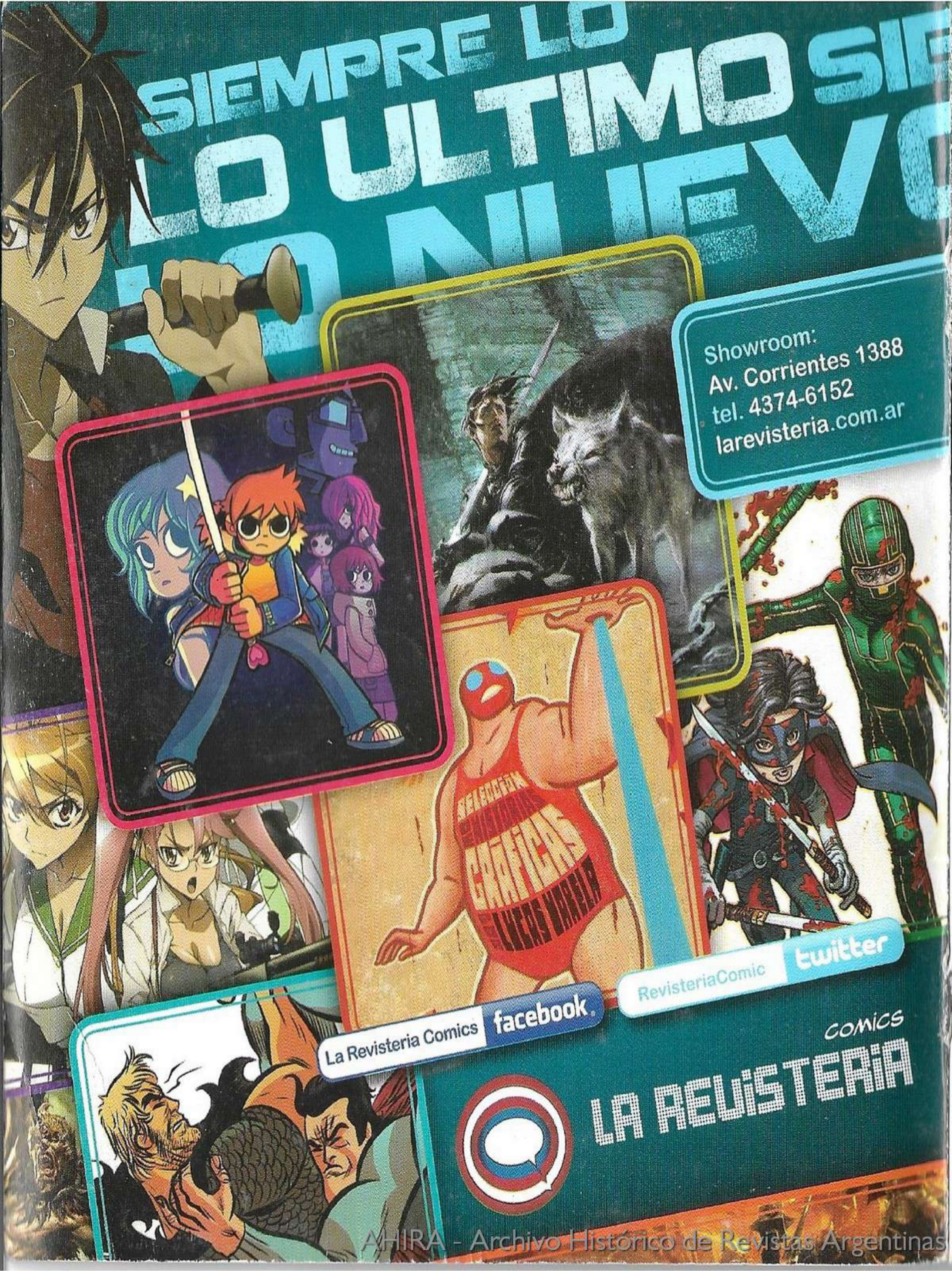

RONIN
#01
GLEE
JAPAN TOUR
ASAKUSA
KUROSHITSUJI
THOR
VOCALOID
SAINT SEIYA
THE LOST CANVAS
¡¿KURUMADA PATEA EN CONTRA?!


SIEMPRE LO
LO ULTIMO SIE
LO NUEVO
Showroom:
Av. Corrientes 1388
tel. 4374-6152
larevisteria.com.ar
SELECCIÓN DE HISTORIAS GRÁFICAS LUCAS VARELA
RevisteriaComic twitter
La Revisteria Comics facebook
COMICS
LA REVISTERIA

Japón, año 1701. Dos señores feudales, Asano y Kamei, se presentaron ante Kira Yoshinaka, un oficial del shogun Tokugawa, para recibir clases de etiqueta. Kira estaba decepcionado por los regalos que habían traído y empezó a tratarlos mal y ofenderlos. Cuando los consejeros de Kamei vieron que su señor estaba por atacar a Kira, lo sobornaron en secreto; lo que hizo que el corrupto oficial empezara a tratar mejor a Kamei pero peor a Asano por no hacer lo mismo. Eventualmente Kira le terminó diciendo a Asano algo en la línea de "provinciano inculto y sin modales", lo que hizo que perdiera el control y lo atacara cortándole la cara con una daga. Aunque la herida no fue grave, el simple acto de desenvainar una espada ante un oficial era una ofensa gravísima. Asano tuvo que cometer seppuku (suicidio por harakiri); todos sus bienes y tierras fueron confiscados, y su familia y trescientos súbditos quedaron en la ruina. De entre ellos, sólo Ouishi, el principal samurai de Asano, y otros cincuenta juraron en secreto vengar la muerte de su señor. Aunque este tipo de acciones estaban expresamente prohibidas por las leyes de Tokugawa para evitar que el país volviera a caer en las guerras constantes, Kira ordenó vigilar a los hombres de Asano y reforzar su propia seguridad. Los ronin (samurai sin amo) se desperdigaron por Japón, viviendo como simples granjeros o artesanos. Ouishi abandonó su mujer e hijos (para evitarles problemas) y vivió como un borracho arruinado en Kyoto, soportando insultos, ofensas y deshonras muy por debajo de su nivel. Recién después de dos años Kira finalmente bajó la guardia y los 47 ronin fieles, evadieron a los espías que los seguían y se reunieron en Edo. En Enero de 1703 atacaron el castillo, encontrando a Kira escondido en un depósito de carbón. Con respeto se arrodillaron ante él y le informaron que venían a vengar a su señor, ofreciéndole cometer seppuku con la misma daga que Asano había usado para herirlo. Ante la negativa del asustado oficial, lo decapitaron con esa misma daga y se fueron del lugar. El incidente en seguida se hizo público y la gente salía de sus casas a saludar a los ronin en su camino hacia la tumba de Asano; donde ubicaron la cabeza y la daga, ofrecieron una última plegaria, y se entregaron a las autoridades. El shogun Tokugawa estaba en un dilema: por un lado tenía que castigarlos por haber roto la ley, pero los ronin habían actuado como perfectos samurai al vengar a su señor, y por lo mismo se habían vuelto inmensamente populares. Haciendo eco de todos los pedidos de clemencia, el shogun los sentenció a muerte, pero les permitió morir con honor, por seppuku, en vez de ser ejecutados como criminales. Hoy los 47 están enterrados en Sengaku-ji, junto a su amo; y su leyenda es repetida en todo Japón. Hasta el propio Borges hizo un recuento de este relato en su recopilación de cuentos Historia Universal de la Infamia. El monje que cuida sus tumbas, sin embargo, tiene otra visión de la historia: Para él Asano fue en realidad el verdadero culpable de todo el incidente. Su incapacidad de ver más allá de su orgullo y controlarse fue lo que condenó a sus subordinados y familia a la ruina, y la motivación final de Ouishi no fue la de vengarlo, sino que al recibir su condena de muerte honrosa, permitió que el clan de Asano pudiera restablecerse y todos los que habían quedado desamparados volvieran a tener trabajo...

RONIN

SUMARIO

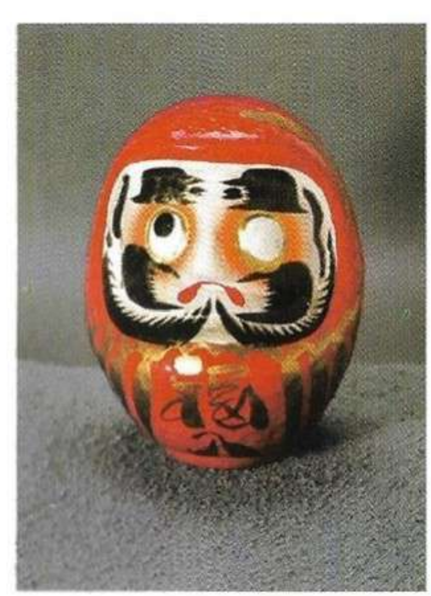


34

ÍNDICE

EDITORIAL

En fin, hablemos del elefante en la habitación: Lazer, Lazer, Lazer, Lazer... No hay duda de que cuando esta revista llegue a la calle habrá gente que seguramente la condene como copia y otra tanta que probablemente la celebre como sucesora. La realidad es que sería imposible evitar la comparación al tener integrantes que fueron parte de ella en algún momento u otro de su historia. Personalmente, las noches que pasé con amigos cerrando sus números, ya fuera corrigiendo errores tipográficos, inventando otras funciones para inventos inútiles japoneses, o buscando una excusa para hacer un chiste sobre papadas, son al día de hoy el mejor recuerdo profesional que tengo. Lazer fue una revista que definió una generación, que quedará grabada en la memoria de miles de fans; y aunque al final tomé la decisión de irme de sus filas, me entristeció enormemente que dejara de publicarse. Si Ronin puede causar un efecto similar en sus lectores, y en sus colaboradores también, me doy por más que satisfecho. Después del excelente resultado que tuvimos con la Player Uno, y todo lo que aprendimos al producirla, tengo confianza de que F3 Planning está a la altura de las circunstancias para tomar la posta y continuar el legado.



Agustín Gomez Sanz

 facebook.com/AgustinGomezSanz

 @AgusGomezSanz

RONIN

EDITOR EN JEFE
Agustín Gomez Sanz

EDITOR ASOCIADO
Eiko Sakakibara

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alejandro Gutierrez
Romina Galotta

COLABORADORES
Federico Musso
Micaela Després
Hernán Carreras
Diego Paris
Ricardo "Tati" Perez
Carlos Miguel Romero

CONTACTO
comercial@f3planning.com.ar



Perú 1709 - Florida
Buenos Aires - B1604ANS

EDITOR RESPONSABLE
José E. Galotta

Distribuidor en Capital:
Distriloberto
distribucion@distriloberto.com.ar

En el interior del pais:
Distribuidora Bertran S.A.C.
administracion@brihet.com.ar

ISSN#1: 1853-9335

Impreso en:
Gráfica Pinter S.A.
T-TRES SRL / contacto@ttres.ws
Printed in Argentina
Septiembre 2011

15 ACTUALIZACIONES DISPONIBLES

¡¿OROOO?! ¡¡REVIVAL-DE GOZARUUUU!!

NUEVO ANIME DE RUROUNI KENSHIN Y PELÍCULA LIVE ACTION

Uno de los crímenes más grandes en la historia del anime fue la desastrosa trayectoria que tuvo la adaptación de Rurouni Kenshin, también conocida como Samurai X. La tercera temporada, completamente compuesta por vergonzosos capítulos de relleno, aniquiló su emisión catódica; y aunque hubo un intento de adaptar la preciada conclusión de la obra en formato OVA, empezó con una excelente precuela y terminó violando furiosamente los corazones de los fans al obviar prácticamente la totalidad del último arco e inventar un final de mierda post-manga en el que Kenshin abandona a su familia, su hijo lo odia, se infecta con lepra, contagia a propósito a Kaoru y muere... Ahora, en el 15 aniversario de su primer emisión, además de la remasterización en Blu-ray de ambas sagas de OVA's y de la película para cines; en la revista Shonen Square, donde Nobuhiro Watsuki serializa su nuevo comic Embalming: The Another Tale of Frankestein, se acaba de confirmar para diciembre de este año una remake a cargo de Studio DEEN de la favorita saga de Kyoto en apenas dos entregas. Por lo bajo se rumorea que sería la antesala para una adaptación de la saga del Jinchu, ya que en el recién salido fichín de PSP aparecen Enishi, Banjin y Otowa en versión animada y con sus respectivos seiyuus. Como si eso fuera poco, la rama japonesa de Warner Bros. (¿Waanaa Burasu?) confirmó hace poco que está produciendo una película live action a estrenarse en 2012 y con miras a varias secuelas; protagonizada por Takeru Sato, famoso por ser Kamen Rider Den-O y por interpretar a un hitokiri en la novela histórica Ryouma Den cuyo director es el mismo que el de este film. Aoki Munetaka (Buzzer Beat) será Sanosuke Sagara, el joven Taketo Tanaka hará de Yahiko Myojin, y Aoi Yuu (Honey and Clover) va a ser Megumi Takani.



TE NOTO FRÍA Y DISTANTE, MANUELA...
NUEVA PELÍCULA DE BERSERK PARA EL 2012

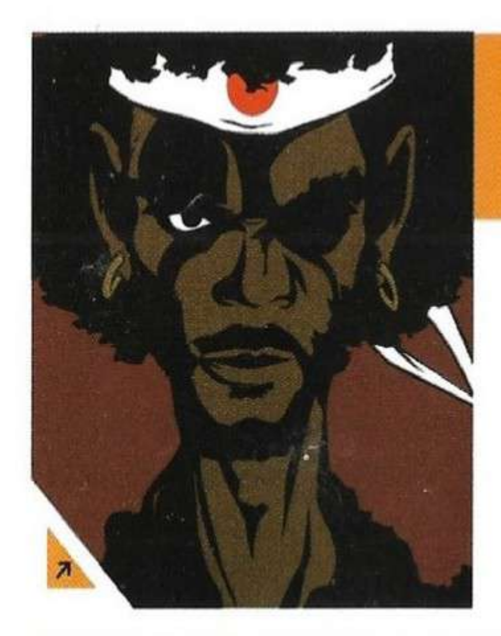


En Enero de 2012 va a estrenarse el primero de una serie de films que pretenden adaptar completamente el exitosísimo manga fantástico de Kentaro Miura ambientado en una ficticia Europa medieval. Aunque ya hubo una serie en 1997 realizada por OLM que cubrió sólo el primer arco de la historia, este nuevo mega-proyecto de 4°C Studio (Spriggan, los nuevos Thundercats) bajo la guía de Toshiyuki Kubooka (Gunbuster, Batman Gotham Knight) tiene pensado dedicar tres películas a esa parte de las aventuras de Guts, Casca y Griffith; con el compromiso de pasar los próximos 10 años si es necesario en el resto de los tomos. Desde que comenzó su publicación en 1990, Berserk ya lleva 35 tankoubons y continúa serializándose sin un final en puerta en la revista Young Animal de Hakusensha. El problema es que el éxito hizo que Kentaro se tomara la vida con soda, dejando el manga colgado varias veces por quedarse meses jugando (con una mano) al iDOLMASTER o para hacer un avatar gratis de Vocaloid...

CENSUREMOS... POR LOS NIÑOS...
ENTRÓ EN VIGENCIA LA LEY DE REGULACIÓN DE MANGA Y ANIME



El pasado 1 de Junio comenzó a regir en Japón la ley 156 de la asamblea metropolitana de Tokyo que modifica la ordenanza de "Desarrollo Saludable de los Jóvenes", que prohíbe la venta o alquiler de producciones en manga o anime que glorifiquen o exageren injustificadamente actos que dañen la moral pública, como ser el abuso sexual, la violencia extrema o promover el suicidio. La justificación es que desde hace años el gobierno japonés viene enfrentando duras críticas de organismos internacionales como la Unicef, por no restringir la edición de comics donde aparezcan menores de edad en situaciones sexuales. Gracias a esta ley, queda en decisión del gobierno interpretar los imprecisos parámetros que determinan qué manga es considerado ofensivo o no, cosa que no pasa con las fotografías, el cine o la literatura, ya que la pornografía infantil real está recontra prohibida, así que todo lo demás cae dentro de la libertad de expresión. Los primeros mangas afectados fueron Aki Sora, censurado por mostrar incesto y Lover and Sharing por incluir una violación.



SPRAY FIJADOR AL POR MAYOR
AFRO SAMURAI LIVE ACTION

El estudio Indomina Groups y Samuel "Motherfucking" Jackson anunciaron en el último Comi-Con de San Diego, que llegaron a un acuerdo con GONZO para producir una película live action de Afro Samurai. Este título nació como doujinshi independiente, que inspiró unos muñequitos antes de convertirse en una multi-premiada serie de 5 OVA's y una película animada, estrenadas en EE.UU antes que en Japón. El rodaje está previsto para en 2012 en República Dominicana, sede del estudio, ni bien terminen de definir el cast.

ONE, TWO, TEA TIME!!
¡PELÍCULA DE K-ON! EN DICIEMBRE!

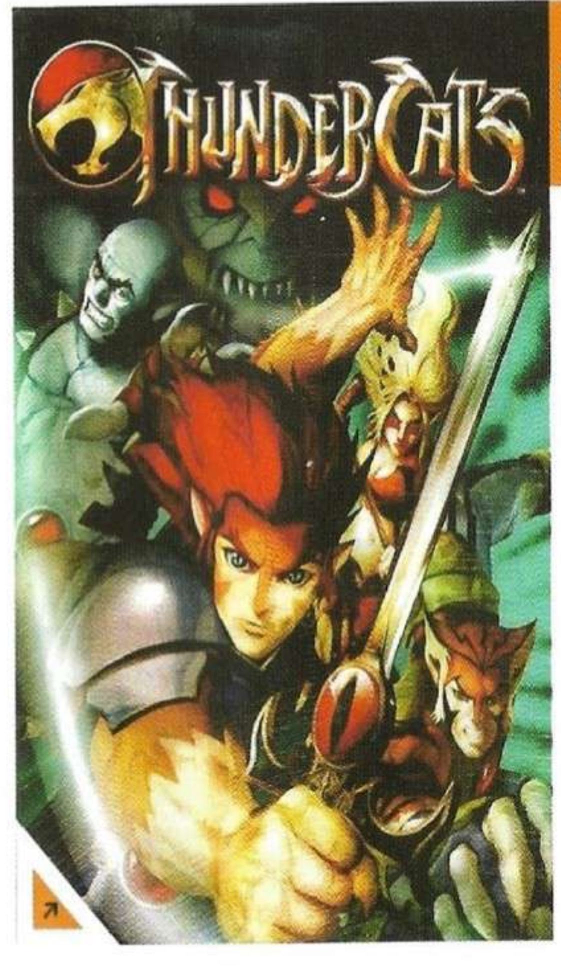
El próximo 3 de diciembre se va a estrenar en los cines japoneses la película de K-On!, uno de los éxitos más recientes del estudio Kyoto Animation. Aunque la serie televisiva tuvo 2 temporadas, sólo adaptó la época de secundaria de las protagonistas; el manga dibujado por Kakifly sigue serializándose en dos revistas en simultáneo, contando la vida del grupo original en la universidad en una y de sus sucesoras en el colegio en otra. La película sin embargo va a tener una historia original.



¡VICTORINOX FOR THE WIN!
¡MACGYVER RESUCITA EN COMICS!

El héroe más pacifista de los '80, capaz de inutilizar una bomba nuclear con un clip, regresa en 2012 en una serie de cinco comics de Image llamada MacGyver: Fugitive Gauntlet. El propio creador de la serie, David Zlotoff, va a estar a cargo del guión junto al más experimentado Tony Lee, que ya hizo algo similar con Dr. Who. La historia gira alrededor de una repentina recompensa de siete millones de dólares por la cabeza de Mac; así que con todos los asesinos a sueldo atrás de él, va a tratar de averiguar quién fue el que lo mandó al muere...





¡¡REBOOT DE LOS THUNDERCATS!!
¡Y NO ES UNA PORQUERÍA! ¡¡HOOOOOO!!

Thundercats sacó la bolilla para ser la siguiente franquicia amada de los '80 en ser "reinventada", que casi siempre significa en realidad "estropeada"... ¡Pero no esta vez! Warner Bros. le encargó la animación al estudio japonés 4°C (Spriggan, Animatrix) y el guión a gente con experiencia y amor por la serie original; cosa que se nota no sólo porque está plagada de guiños para los fans más viejos (¡incluyendo referencias a Silverhawks y Tigersharks!), sino que recaptura magistralmente la idea de serie de ciencia ficción plagada de elementos fantásticos. Los personajes están muy bien repensados, manteniendo un montón de detalles de los diseños clásicos y cambiando bastante las relaciones entre los Felinos Cósmicos: Snarf es mudo (gracias a dios), Tigro es el celoso hermano adoptivo del joven Leon-O (que van a envejecer en un punto más adelante en la historia) y Cheetara ya de entrada está recontra atrás del príncipe. Estrenada el pasado 29 de Julio, tiene 26 capítulos contratados como mínimo, divididos en dos grandes arcos de 13 episodios. El DVD set con los primeros ocho capítulos sale a la venta el 18 de Octubre, y ya empezaron a doblarla en Venezuela.

EL ANIME NO PAGA
ANIMADORES JAPONESES DESCONTENTOS

El diario Asahi Shinbun sacó a la luz recientemente las pésimas condiciones laborales de los animadores japoneses. Teniendo en cuenta que se les exige un promedio de 3000 dibujos semanales para un capítulo típico de media hora, sus sueldos rondan los 4800 pesos mensuales (aunque es casi el doble para los más veteranos). Se culpa a las malas ventas de DVD's y recortes en los canales, sumado a lo barato que es producirlos en otros países de Asia; sin embargo muchos japoneses se dedican a eso por gusto artístico, así que encima hay mucha oferta local.

LORD OF THE PRECUELS
PRIMEROS DETALLES DE EL HOBBIT

A fines de Marzo empezaron a filmar en Nueva Zelanda (dónde más si no) la adaptación de El Hobbit, dividido en dos películas: An Unexpected Journey y There and Back Again. Bilbo, el enano de pies peludos protagonista, va ser interpretado por Martin Freeman (Love Actually y Watson en la genial serie Sherlock. Benedict "Holmes" Cumberbatch será la voz de Smaug). Elijah Wood y Orlando Bloom también estarían contratados para reaparecer, aunque ni Frodo ni Legolas figuran en el libro original. Las fechas de estreno son para Diciembre de 2012 y 2013.



¡¡HORA ZERO DE LA 52AVA CRISIS INFINITA DE IDENTIDADES!!

DC REESCRIBE SU MULTIUNIVERSO... DE NUEVO... OTRA VEZ...

Aprovechando el final de su último crossover Flashpoint, DC canceló todos sus títulos y el 31 de Agosto arrancó todo de nuevo desde el #1. Comercialmente esto se debió a que en esa fecha se implementó la distribución digital de todas sus publicaciones en simultáneo con las de papel, pero al mismo tiempo se vio reflejado en un intento de relanzar a todos sus super héroes (más los de la editorial WildStorm que se tragó) para ver si más gente se anima a seguir sus historias. Los cambios más notorios los sufrió Superman, que además de dejar de usar el calzonzillo rojo por afuera (a veces de jean y camiseta), pasa a ser un personaje más "alienado" (jeh) ya que perdió no sólo a sus padres terrestres, que murieron hace tiempo, sino también a su esposa Lois Lane (para que seguro tenga un affaire con Wonder Woman, que también descubrió los pantalones hace poco). Batman por su parte volvió a ser el único (chau, bati-gaucho), mientras que todos los Robins están vivos y Batichica dejó la silla de ruedas.



MÁS ANIME PARA MANGA DE MANGAKAS

SEGUNDA TEMPORADA DE BAKUMAN



El último éxito del dúo Takeshi Obata y Tsugumi Ohba (los creadores de Death Note) que cuenta la trayectoria de Mashiro y Takagi, dos chicos de secundaria que con mucho esfuerzo se convierten en mangakas profesionales y después de varios fracasos terminan con una serie en el Shonen Jump (revista donde obviamente se publica Bakuman), arranca con su segunda temporada de 25 capítulos el próximo Octubre. Los 25 capítulos iniciales producidos por NHK, llenos de guiños a obras y autores reales del medio; cubrieron apenas los primeros 4 de 14 tomos que el comic lleva publicados hasta la fecha.

EDWARD SE HACE PIS EN LA CAMA

VUELVEN LOS VAMPIROS DE UNDERWORLD

Mientras se burlaba de las películas de la serie Crepúsculo en la última Comi-Con, Len Wiseman, el director de la exitosa saga que relata la guerra secreta entre vampiros (que no son emos que brillan al sol) y hombres lobos (que no son aborígenes lampiños), aprovechó para confirmar que el 20 de Enero próximo va a estrenar la cuarta entrega de su serie: Underworld Awakening. Una vez más planteado en el presente (mejor dicho un futuro cercano), marca el regreso de Kate Beckinsale en el spandex negro de la super poderosa Selene. Como si eso fuera poco, también confirmó que el Blu-ray Box que reedita las tres primeras películas va a incluir una serie de cortos animados producidos por el estudio Titmouse. En ellos se va a tratar de llenar el hueco en la línea de tiempo de la serie, entre la precuela de 2009 y el primer film de 2003.



¡¡DR. OTAKU A TERAPIA INTENSIVA!!

DOCTORADO DE MANGA EN JAPÓN

La Universidad Seika de Kyoto, una de las más prestigiosas de Japón, anunció que a partir del ciclo de 2012 va a incluir el nivel de doctorado de manga, para los que quieran llevar al nivel máximo sus conocimientos sobre una de las industrias más representativas del archipiélago. Este paso sería el más alto dentro de la Facultad de Manga que instauró en 2006 esa universidad, con el objetivo de preparar profesionalmente a futuros investigadores, productores, editores, animadores y mangakas.



VUELVE GON, ¡Y NO EN FORMA DE FICHAS!

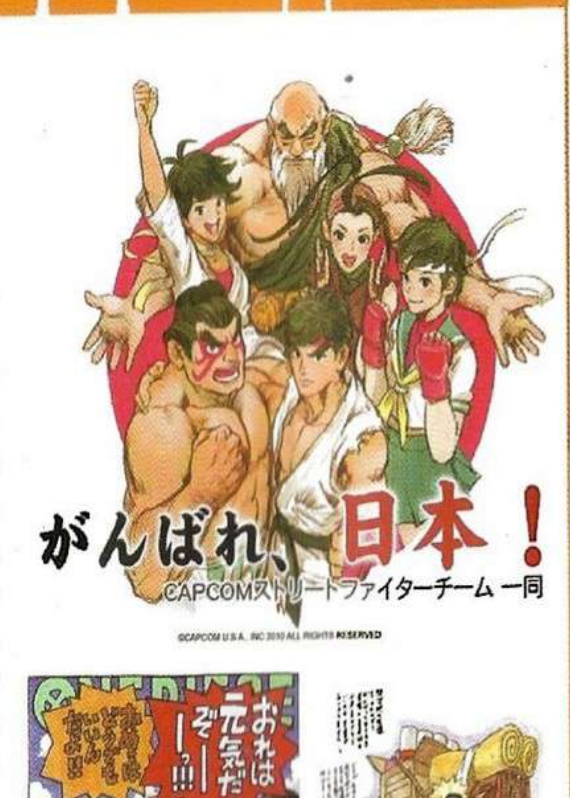
NUEVO ANIME DE HUNTER X HUNTER

La última obra de Yoshihiro Togashi, también creador de Yu Yu Hakusho, vuelve el próximo 2 de Octubre a las pantallas japonesas de la mano de Madhouse (Death Note, Kaiji). Al parecer la nueva productora se olvidó de que ya había adaptaciones animadas en TV y OVA's (que en nuestro país pudo verse íntegra y hasta el hartazgo por el ahora fiambre televisivo llamado Animax); y en vez de sólo contar el resto de lo que quedó sin adaptar desde el tomo 12, va a arrancar desde el principio de nuevo. La razón de esto es darle a Togashi el tiempo necesario para finalizar de una vez el bendito manga, ya que desde que se casó con la mufa de Naoko Takeuchi (creadora de Sailor Moon) viene sufriendo extrañas y prolongadas enfermedades que lo obligaron a suspenderlo varias veces en los 10 años que llevan publicando sus 29 tankoubons y contando...

EL PAÍS QUE INVENTÓ LA PALABRA TSUNAMI...

El combo de terremoto más tsunami que sufrió Japón el 11 de Marzo, dos fenómenos a los que podría haber hecho frente por separado con consecuencias mucho menores, dejó un saldo de casi 16 mil muertos; 6 mil heridos y algo menos de 5 mil desaparecidos; 125 mil edificios destruidos y una central nuclear en ruinas: la crisis más grande del archipiélago desde la Segunda Guerra Mundial (palabras del propio Primer Ministro). Si bien todo el mundo hizo eco de la notable actitud de todos los damnificados en organizarse y mantenerse tranquilos (hasta los yakuza patrullaban los barrios), al mismo tiempo que el gobierno desplegaba un enorme y organizado aparato de salvataje; la realidad cala un poco más profundo que esa mirada. Se robaron casi 700 millones de yens de diferentes cajeros automáticos y tiendas de la zona, y se reportaron más de 1200 robos a casas y negocios. El gobierno también sufrió fuertes críticas por su falta de velocidad al responder con suministros y la desinformación, o "extremo optimismo" sobre las cuestiones de salubridad radioactiva. Al día de hoy, en Fukushima todavía se está tratando de contener y reabsorber el cesio radioactivo que se filtró al agua y al suelo, equivalente a unas 168 bombas atómicas como la de Hiroshima; así como también se sigue inyectando agua para enfriar los reactores activos dañados.

Aunque no se viaje al norte específicamente, las consecuencias sociales pueden verse en cualquier distrito de Tokyo. Los recortes de electricidad y recursos necesarios para abastecer las zonas dañadas llevaron a un sentimiento generalizado de auto-censura, "jishuku", donde la gente siente culpa de su bullicio usual: los políticos hacen campaña en bicicleta en vez de camiones con parlantes, los negocios bajan los niveles de sus altisonantes anuncios, se suspendieron muchos picnics tradicionales para ver las sakuras florecidas... Lo loco es que la economía japonesa (60% basada en el consumo) necesita exactamente lo opuesto... A la culpa por sobrevivir también se le suma un gran resentimiento hacia todos los extranjeros que (fuera del área de peligro) optaron por irse inmediatamente del país, los 500 mil "flyjin" que abandonaron la isla no van a ser muy bienvenidos cuando todo vuelva a la normalidad... Mientras tanto, todos los autores de mangas, estudios de videojuegos y creativos, se esfuerzan por levantar los ánimos de sus compatriotas...









HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LA GENERAL PAZ

COLUMNA POR DIEGO PARÍS

facebook.com/DiegoParisRuiz @DiegoParisRuiz

Hola. Permítanme presentarme, soy Diego París; vivo en Santiago del Estero y soy un fan del comic y el género fantástico, que terminó convirtiéndose en periodista de estos temas, y que además los difunde dentro de sus posibilidades. Ahora que formo parte de este staff federalizado, permítanme arrancar con una mirada de lo que en los últimos años viene pasando más allá de la General Paz en materia de eventos y reuniones temáticas.

Hubo un época en que la frase "Dios está en todas partes pero atiende en Buenos Aires" parecía poder aplicarse incluso para comiqueros, otakus, gamers y demás especímenes que conformamos este mundo. Tiempos en que ***Fantabaires*** se convertía en una realidad anual en la Argentina; una era en la que un fan se tomaba un micro y viajaba 16 horas mínimo para conocer a sus ídolos de la historieta nacional y a los invitados de países lejanos... y de paso aprovechaba para hacer el tour por esos templos de los que se carecía en el interior: las comiquerías.

Cuando los '90 llegaban a su fin, el movimiento de historietistas independientes, hacedores de fanzines y revistas, generaba en diversas partes del país pequeñas convenciones o las familiares proyecciones de anime, que congregaban a grupos de amigos otakus que se sacaban las ganas de ver sus series en pantalla grande. Si buscamos pioneros en materia de convenciones, sin lugar a dudas resaltan como históricos los muchachos rosarinos que durante 10 ediciones (1999-2008) concretaron ***Leyendas***. Fueron 10 años de sacrificio para llevar adelante un modelo de convención, que creció y aprendió de sí misma, y que inspiró a muchos a hacer su propia versión trasladada a sus respectivos terruños, eventos a los que hoy en día siendo lugareño no podés faltar, y que si tenés que desembolsar para un boleto de larga distancia para llegar lo vas sentir como una inversión y no como un gasto.

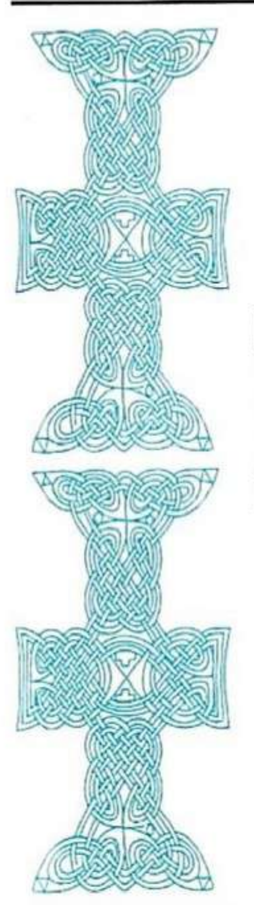
En Córdoba Capital nació el ***Viñetazo***. Desde la conclusión de aquella mítica Bienal de la Historieta de los '70, que Córdoba se merecía un evento de estas características. Se lleva a cabo siempre en septiembre y congrega a un elenco de historietistas nacionales muy grosso. En San Rafael de Mendoza nació ***Unicomix***, tal vez el evento de mayor crecimiento de un año a otro en nuestro país. Si hay algo que vale la pena resaltar de esta convención es que la fuerza destinada para el comiquero y el otaku son igual de intensas. En Ciudad de Santiago del Estero surgió ***Imaginario***, la más grande y longeva de las convenciones del Norte Argentino, que incluso se expandió hasta tener su edición tucumana. Uno de los casos más representativos de amalgama entre la parte cultural seria y la faceta divertida de la narrativa gráfica, la animación y demás temáticas tangentes a este mundillo. En la capital de Salta aparecieron ***Santas Maravillas*** y ***Dimensión Comics***, dos eventos realizados por la misma mente que sirven para demostrar que además de paisajes y empanadas, Salta la Linda reboza de historieta y fans de la animación. Son las principales razones para visitar Salta durante las vacaciones de invierno. En San Salvador de Jujuy germinó ***Bunka Raymi***, una fiesta otaku en toda regla que, mientras el norte se prepara para el carnaval, desata al freak interior en una sucesión de actividades temáticas ENORMES. En Rosario, Santa Fe, amaneció ***Crack Bang Boom***. En Brasil y en Chile tienen versiones de la ***ComiCon***, y aún así nos envidian por esta convención. Posta, es hoy por hoy el mejor evento del país y de Sudamérica; y como un círculo que se cierra, la convención más destacada de la actualidad se realiza donde otrora fuese emplazada ***Leyendas***, la que inició la proliferación...

No quiero dejar de citar los ***R.A. Fest*** de Rosario; el ***Sandokan Fest*** en Santiago del Estero y el ***Tinta Nakuy*** en Tucumán (que más allá de todas las falencias y carencias es muy disfrutado por el fandom local). Sin duda estoy dejando muchos eventos afuera, pero aprovechémoslo de excusa y retomar el tema en otro momento. Por lo pronto espero que algún día nos crucemos en alguno de estos que enlisté. Los dejo hasta el próximo número.

Hasta entonces amigos/as.

¡IMPERIUS REX!





IT'S HAMMER TIME!



POR HERNÁN CARRERAS





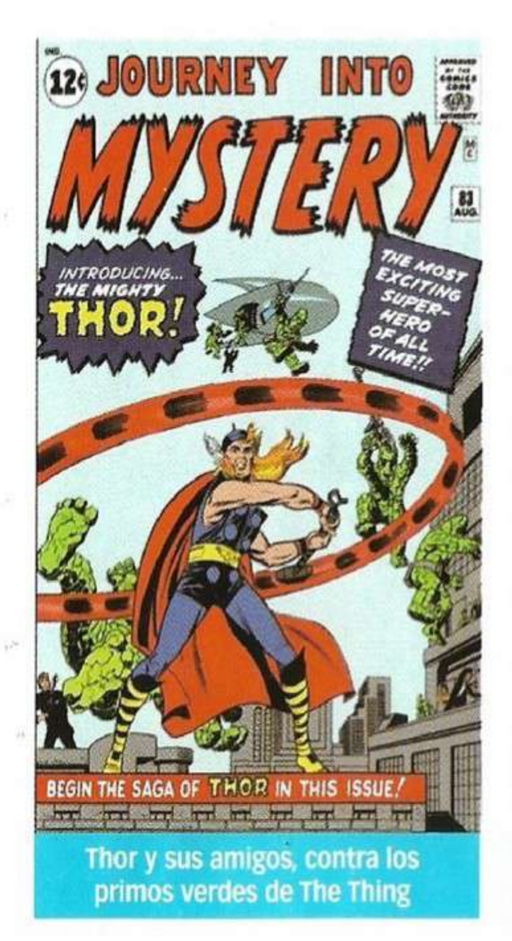
“Whosoever holds this hammer, if he be worthy, shall possess the power of Thor”.

Después del exitoso estreno de su versión fílmica, Thor fue celebrada como una de las películas basadas en comics más accesibles para el público adulto e infantil de los últimos tiempos. Sin embargo, fue necesario un director del calibre de Kenneth Branagh para desenmarañar y destilar casi 50 años de las historias más estrambóticas del universo Marvel a sus conflictos shakesperianos más básicos. Por suerte la mano resultó digna y el martillo pudo alzarse.





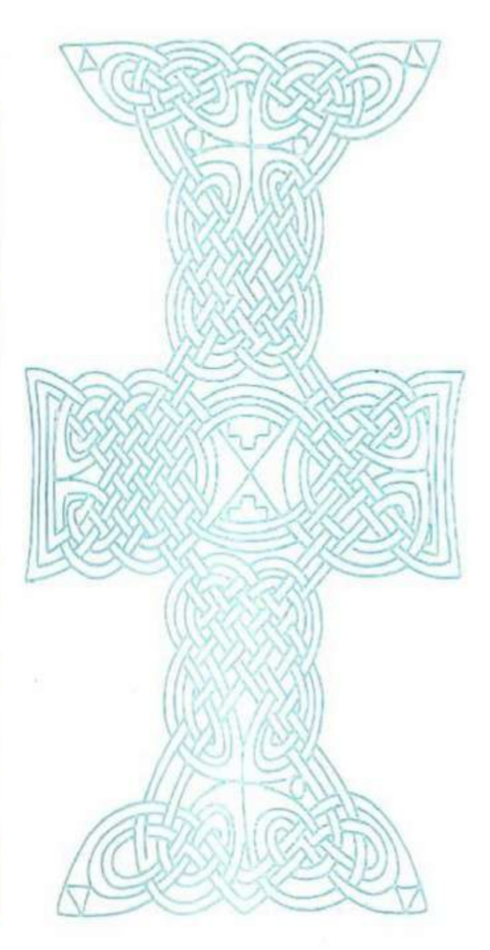


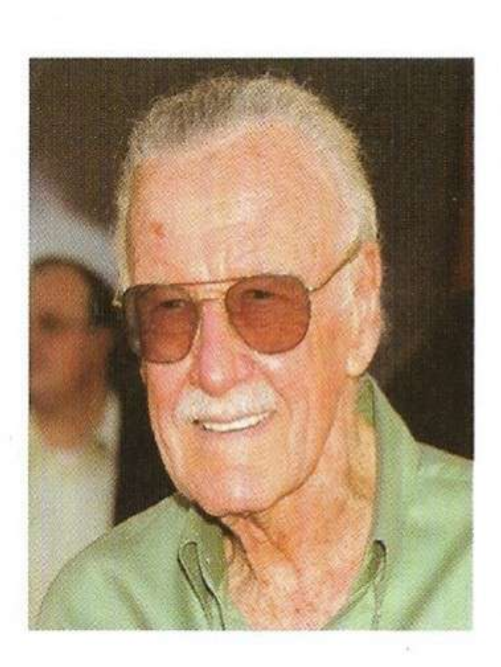


Thor y sus amigos, contra los primos verdes de The Thing



Blake le da asco hasta a los insectos.





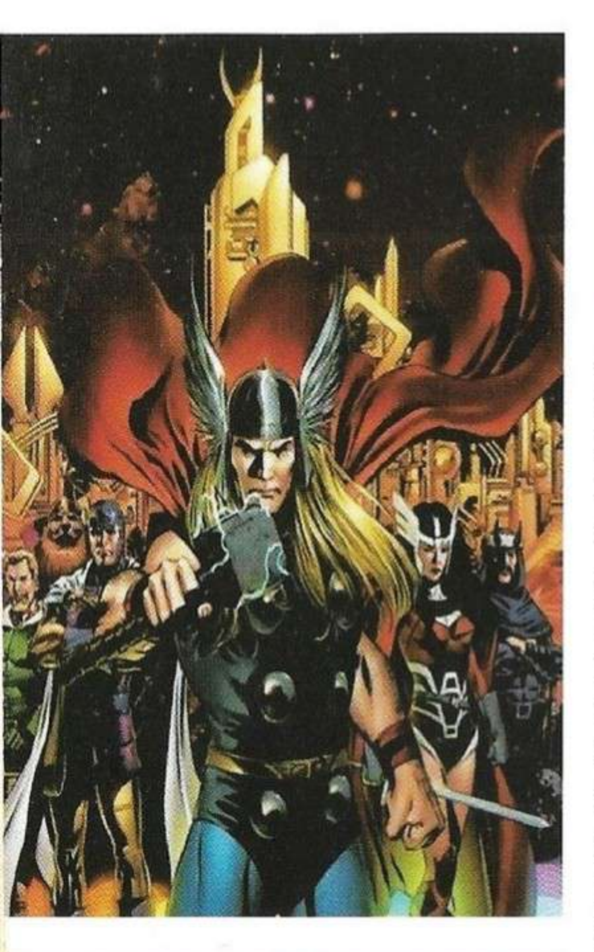
Al igual que como sucede con la mayoría del panteón de personajes icónicos de Marvel, los orígenes de Thor pueden rastrearse a un único dios creador, que extrañamente no es Odin; sino Stan Lee. Lee estaba en plena implementación de lo que se conoce actualmente como "Revolución Marvel", y después de haber creado a fantásticos exploradores espaciales que representaban los elementos (Fantastic Four) y a un científico que se convertía en un monstruo abominable (Hulk), necesitaba un héroe que superara en poder a cualquier otro creado hasta el momento. Fue así como llegó a la idea de apropiarse directamente de un dios mitológico (algo que DC ya había hecho antes con varios grados de éxito: Shazam, Wonder Woman, el Flash original, etc.). La cuota de originalidad fue basarse en los mitos nórdicos, que además de ser mucho menos conocidos que los greco-romanos, se adecuaban bastante mejor al estilo "imperfecto" que Lee estaba definiendo como perfil de la nueva editorial. Estos eran dioses condenados a morir, que tenían problemas muy humanos, impulsivos y altamente falibles; muy parecidos a sus contrapartes terrenales (y completamente opuestos a los paragones de perfección de DC). De entre toda la mitología eligió a Thor, dios del rayo, el trueno y las tormentas; los robles; el día jueves (Thor's Day - Thursday, película de mierda que nos cagó el dato raro); de la fuerza, la destrucción y la fertilidad; protector de la humanidad y heredero al trono de Odin.

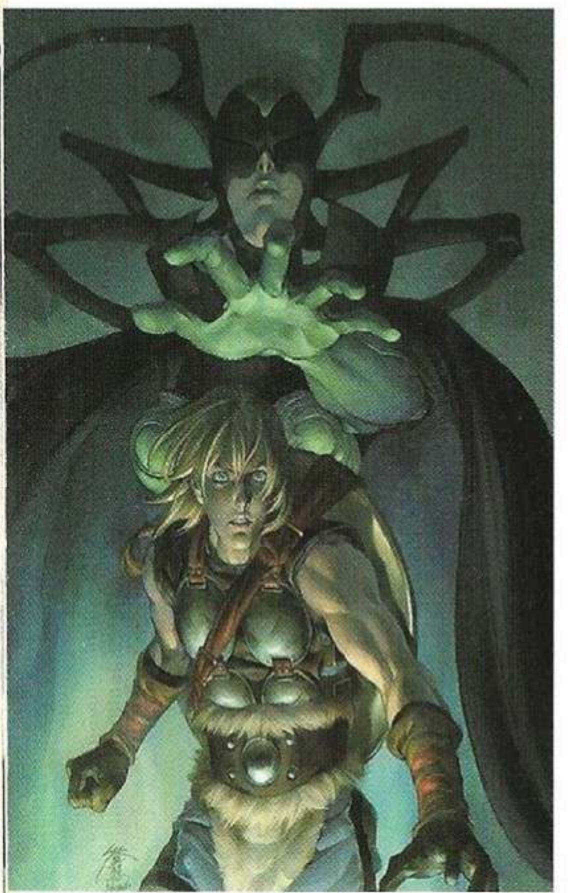


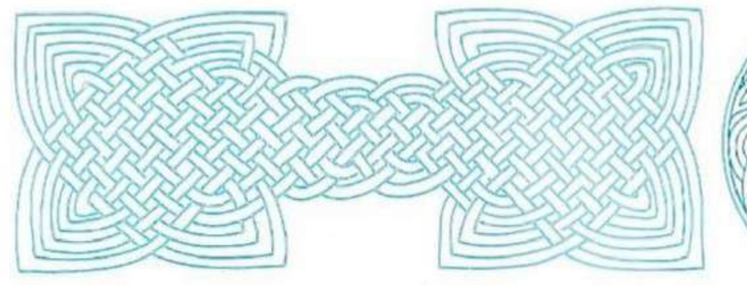
Thor, el personaje, apareció por primera vez en páginas terrenales en Agosto de 1962, en la revista Journey into Mistery número 83. Lee estaba tan ocupado con sus muchas otras creaciones que delegó el trabajo de escribir los guiones del rubio musculoso a su hermanito Larry Lieber (¿No pega el apellido? Stan en realidad se llama Stanley Martin Lieber). Mientras el mayor planteaba las líneas generales, que en realidad no era mucho más que ponerle el título a la historia ("Invasión de los hombres Saturno", "El ataque del hombre del mañana", "Aparece Loki", nada con mucha más profundidad que eso) al menor le tocaba desarrollar el resto del argumento. Darle rostro al dios vikingo estuvo a cargo del otro gran pilar de Marvel, el dibujante Jack Kirby; acompañado de varios entintadores que iban cambiando de número a número y que en varias ocasiones terminaron tapando y arruinando casi por completo sus ilustraciones.

La trama inicial del comic nos mostraba a un médico cirujano de nombre Donald Blake que a pesar de sus deficiencias físicas, marcadas por una pronunciada renguera, no tiene mejor idea que irse de vacaciones (en traje y corbata) a las montañas de Noruega... donde casualmente presenciaría el comienzo de una invasión de los hombres piedra de Saturno (¡por supuesto!). El Dr. Blake huye despavorido a una cueva, donde encuentra una vieja vara de madera que golpea contra una roca desatando un estallido de luz. Para su sorpresa descubre que el bastón es ahora el indestructible martillo Mjolnir y que él ya no es más el débil cirujano sino el poderoso Thor. Con sus nuevos poderes, el rubio musculoso vence a los pétreos alienígenas y salva el planeta.

En los números siguientes Blake vuelve a Nueva York para atender su consultorio, asistido por la hermosa Jane Foster, de quien está perdidamente enamorado pero que obviamente no se anima a encarar ya que piensa que ella nunca se fijaría en un minusválido. Irónicamente, ella también está atrás de él, pero piensa que el buen doctor está demasiado concentrado en su carrera. No pasan muchos números para que este mal entendido amoroso tome forma de triángulo cuando, predeciblemente, la enfermera se enamora también del musculoso Thor.



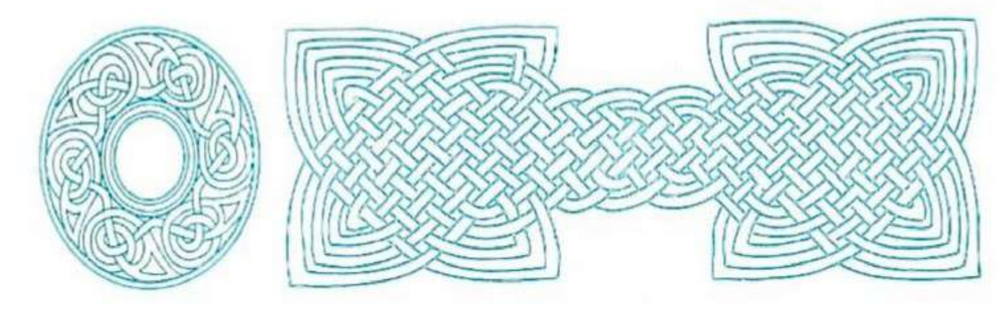




Además de mantener este zonzo drama adolescente, Thor y Blake dividen su tiempo entre médico y súper héroe, enfrentando a científicos locos del futuro; magos hipnotizadores; a la amenaza roja comunista; a su pérfido hermanastro, Loki; a tiranos de republiquetas sudamericanas con tendencias comunistas; a Loki; a ladrones y mafiosos; a rojos comunistas, a Loki, a alienígenas invasores y a más rojos comunistas (era la época... increíblemente Loki no resultó ser comunista...). Estas historias se resolverían en general de una manera absurda o simplemente por la fuerza brutal del dios vikingo y, exceptuando algunas pocas historias, relegaban al personaje de Don Blake a un mero adorno narrativo o una herramienta para escapar de sus enemigos (ej., si estaba atado con cadenas irrompibles). Era claro que la trama principal de Thor carecía de méritos propios como para atraer al público, ya que no ofrecían prácticamente nada que no tuviese algún otro título de Marvel o incluso de DC. Por suerte a partir del número 97 de Journey into Mistery, Lee y Kirby deciden solucionar esto al realizar un complemento de pocas páginas al final de cada ejemplar. Ahí empezaron a desarrollar los Relatos de Asgard: historias centradas en la infancia de Thor y otros mitos nórdicos adaptados al universo y la manera Marvel. Así los lectores fueron testigos de la ascensión de Odin y, mucho más interesante, el proceso por el cual Thor se convierte de a poco en el más noble de los guerreros y merecedor del legendario martillo mágico. Fue también en estos complementos donde se introdujeron muchos personajes que luego serían claves dentro de la mitología de la serie como Balder, Sutur, Heimdall, Frey, Los Tres Guerreros (una suerte de tres mosqueteros nórdicos totalmente inventados) y otros tantos.

La intención de Stan Lee era que el alter ego de Thor le diera un trasfondo bastante más atormentado (jeh) al personaje y lo imbuyera de la humanidad característica de todos los otros personajes Marvel, algo que había fallado miserablemente en manos de su hermano. No sólo sus historias eran de un nivel mediocre para abajo, sino que el triangulo amoroso parecía salido de una mala telenovela venezolana. Aquella profundidad, aquella debilidad humana que Lee buscaba desesperadamente vendría por otro lado, de algo que ya estaba incluido en los propios mitos nórdicos: la figura de Odin.

El padre del protagonista, tal como seguramente era un monarca vikingo originario, era manipulador, testarudo y francamente hincha pelotas.



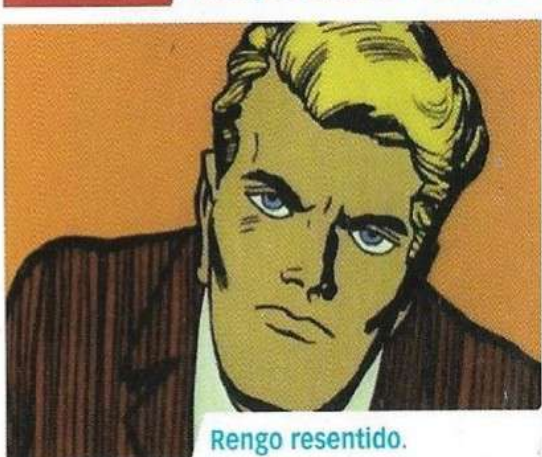
El señor de Asgard parecía disfrutar haciéndole la vida imposible a su hijo predilecto y éste sufriría las mil y una para estar a la altura de las altas exigencias de su padre, haciéndole caso a cualquier cosa que le pidiera. El mismo padre que lo había mandado a la Tierra para que aprendiese de los humanos, se indignaba ante la idea de un inmortal relacionándose sentimentalmente con una humana, así que le prohibió declararle su amor a Jane (ya que sólo como un ser todopoderoso, cubierto de músculos, de mandíbula ancha y larga cabellera rubia, se animaba a tirarle los galgos a la enfermera).

Todos estos cambios importantísimos en el personaje empezaron a notarse cuando Stan Lee tomó las riendas del título, encargándose de los guiones de manera completa; y gracias a que un buen entintador se sumó al equipo, los lápices de Kirby finalmente también pudieron lucirse. Luego de tantos años de historias que concluían en un sólo número, Thor entraba en una nueva era de grandiosos arcos argumentales de dioses enfrentándose a dioses, y fuerzas cósmicas que amenazaban tanto a Asgard como a la Tierra. También fue en esta época donde los autores revelaron el origen de Donald Blake (que seguía siendo poco más que un adorno): Después de poner en peligro la reciente paz alcanzada con los gigantes de hielo, Thor es desterrado de Asgard por Odin a Midgard (el mundo humano), reencarnando en un débil mortal que le enseñara un poco de humildad... El punto final de esta nueva dirección en el título llegó en 1966 cuando a partir del número 125 de Jouney Into Mistery, y evidenciando su creciente popularidad, la colección pasó a llamarse directamente "Thor" (precedido por un "The Mighty"). Fue en estas páginas que Thor empezó a interactuar más con su mundo natal e incluso con otras mitologías; volviéndose amigo de Hércules por ejemplo, expandiendo y complicando la bizarra cosmología que es el universo ficcional de Marvel. Su popularidad también le valió su primera aparición en televisión, junto a Captain America, Iron Man, Hulk y Namor, como parte de la tira The Marvel Super Heroes, donde cada día de la semana correspondía a un personaje (Thor los jueves, por supuesto). Llamarlo "animación" sería demasiado generoso, ya que era un simple montaje de dibujos del comic con mínimos movimientos. La elección de héroes no fue al azar, los Avengers se habían convertido en el dream team de Marvel, un equipo formado para combatir uno de los intentos de Loki de vengarse de su hermanastro...


"¡¡MAAAT DAAAAMON!!"

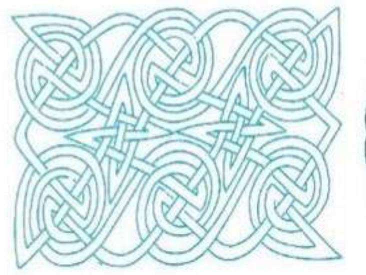

¿Y el pegaso de Rainbow Bright?

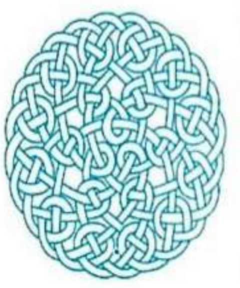

Thor y el Tentacle Porn Rape.

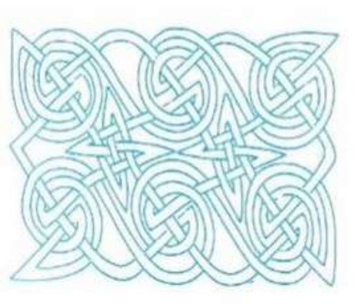

Rengo resentido.



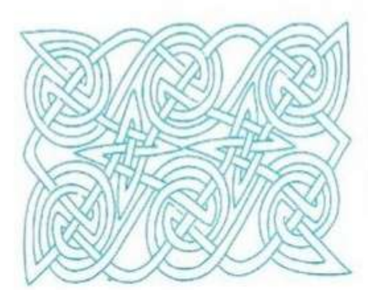
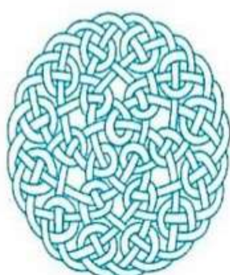
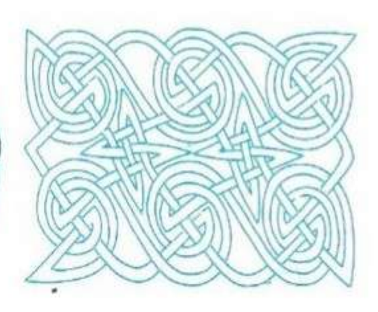








Con la partida de Jack Kirby en 1970 y de Stan Lee en 1971, el titulo quedó en manos de varios autores diferentes que fueron turnándose en sus sillas.
Durante esta década Thor casi no pisó la Tierra, preocupándose más en defender a Asgard y combatir otras amenazas cósmicas. Es también en donde descubre que él no es el primer Thor, ni los dioses nórdicos que conoce los primeros en habitar Asgard. Dos mil años antes, los Aesir, una versión de los héroes mucho más medieval y cercana a los mitos nórdicos reales (Thor pelirrojo y barbudo) habían muerto en el Ragnarok. Odin, el único en sobrevivir, decidió recrear a todos los dioses de Asgard con su poder, sin que nadie tuviera memoria de ese hecho. De esta forma, la mitología nórdica real y la marveliana se fusionaban en una sola, legitimizándose de alguna manera.
En los '80 Thor estuvo en manos de Walt Simonson que se hizo cargo no sólo de las ilustraciones sino también de los guiones (algo bastante poco común en la industria). Bajo su lápiz el titulo logró críticas excelentes y el nivel de ventas más alto de su historia, superior a los demás títulos de la época. Las aventuras de Thor se alzaron a un nivel épico nunca antes visto, con guerras que involucraban a todos los dioses de Asgard y también a unos cuantos héroes de la tierra. Simonson logró esto al deshacerse de las dos anclas que le habían impuesto a Thor sus creadores: Donald Blake dejaba de existir y Odin se sacrificaba para detener al demonio Sutur. Todos los demás personajes secundarios (Balder, Sif, Heimdall, etc.) que hasta el momento eran prácticamente unidimensionales ganaron creces en profundidad. Se presentaban más humanos, con problemas y virtudes propias que los volvieron a su vez lo suficientemente interesantes como para protagonizar sus propias historias. También se introdujo a uno de los personajes más queridos de la mitología de Thor: Beta Ray Bill, un alien con cara de caballo (no es Sarah Jessica Parker), que demostró ser digno no sólo de ser el primero en poder sostener el Mjolnir, si no merecer un martillo propio: Stormbreaker.
En 1989, Thor hizo su primera aparición en carne y hueso, dentro de la película para televisión del Increíble Hulk. Ahí Donald Blake aparecía como un exalumno del Dr. Banner y su transformación era decididamente más vikinga (léase mujeriego, bebedor y cabrón) que su contraparte en los comics.
Tras la partida de Walt Simonson, el titulo volvió a caer en la mediocridad repitiendo varios conceptos que ya se habían explorado anteriormente:

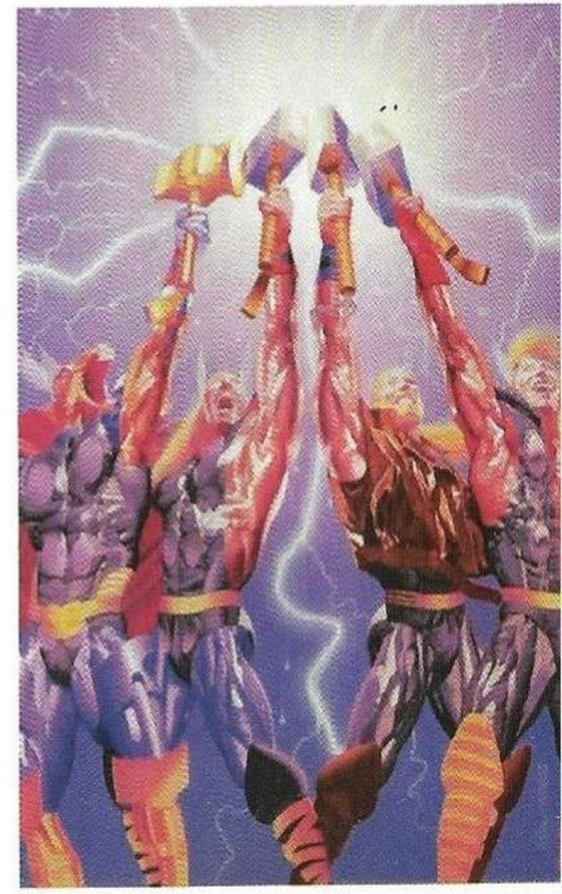
El dios del trueno volvió a tener un alter ego humano, esta vez como un arquitecto de nombre Eric Masterson, que no compartía sus memorias con Thor y fue tan mal recibido que no tardó demasiado en separarse completamente de él para convertirse en otro nuevo super héroe con martillo propio, bajo el nombre de Thunderstrike.

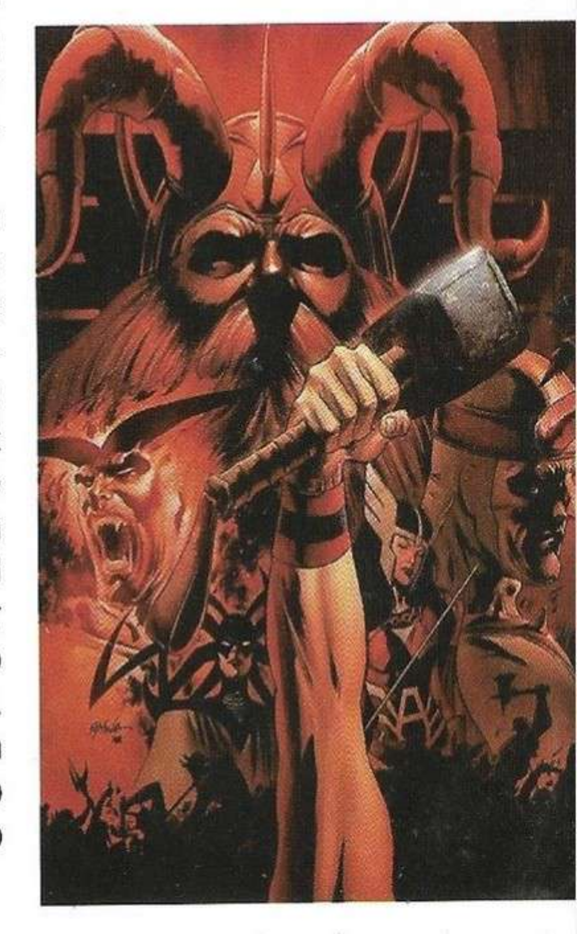
Los '90 no fueron años muy buenos... Hubo cambios de traje horribles, historias todavía peores, universos alternativos, mandíbulas con demasiados dientes y pectorales trajicómicamente inflados. Todo desembocó en el vergonzoso Thor Corps (?!) formado por Thunderstrike, Beta Ray Bill y Dargo Ktor (una suerte de Thor del futuro pero vestido como fan de Van Halen)...

La perla llegó con la saga Heroes Reborn, donde los héroes más importantes de Marvel fueron tercerizados a los estudios independientes de dos de sus ex-dibujantes más famosos, Jim Lee y Rob Liefeld. Dentro de la trama del cómic, los Avengers y los Fantastic Four fueron trasladados a otro universo paralelo donde sus historias se modernizaron y modificaron (es decir, que toda la gente nueva a los comics pudiera arrancar desde cero). El proyecto fracasó completamente y al año todo volvió a la "normalidad". Obviamente va entre comillas, porque lo que le siguió fue una bastante pobre saga en la que Thor asumiendo el trono de Asgard, decide que los dioses tienen que ser más proactivos en los asuntos de los humanos y se convierte en un dictador galáctico, sólo para dos siglos después darse cuenta que hizo todo mal, volver en el tiempo y cagarse a piñas a sí mismo, para así finalmente evitar que ese futuro se terminara cumpliendo...

Micheal Avon Oeming (que ya de por sí suena a deidad nórdica) fue el encargado en el nuevo milenio de enmendar estos errores, al embarcar al rubio fortachón en un viaje de misterio para ganar conocimiento y tratar de evitar el predestinado Ragnarok (el Apocalipsis nórdico) a manos de Loki y Sutur.

Thor descubre que este ciclo eterno de muerte y resurrección sirve para alimentar a su vez a unos misteriosos dioses de un estrato más elevado conocidos sólo como "Los que se Sientan Arriba en las Sombras" (Those Who Sit Above in Shadow). También entiende que al ser hijo de Odin y Gaea, diosa de la Tierra, Thor es tanto parte Asgard como de Midgard, lo que le permite ser suficientemente impredecible como para romper el patrón del Ragnarok. Esa también sería la razón final por la cual Odin lo había estado preparando (cof-torturando-cof) desde el principio de sus aventuras en los '60.



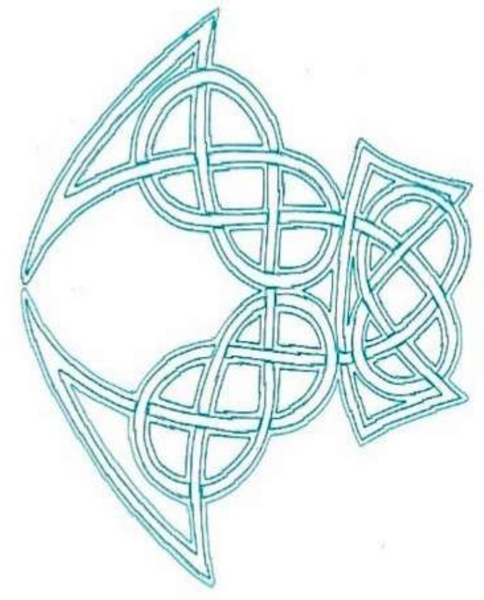








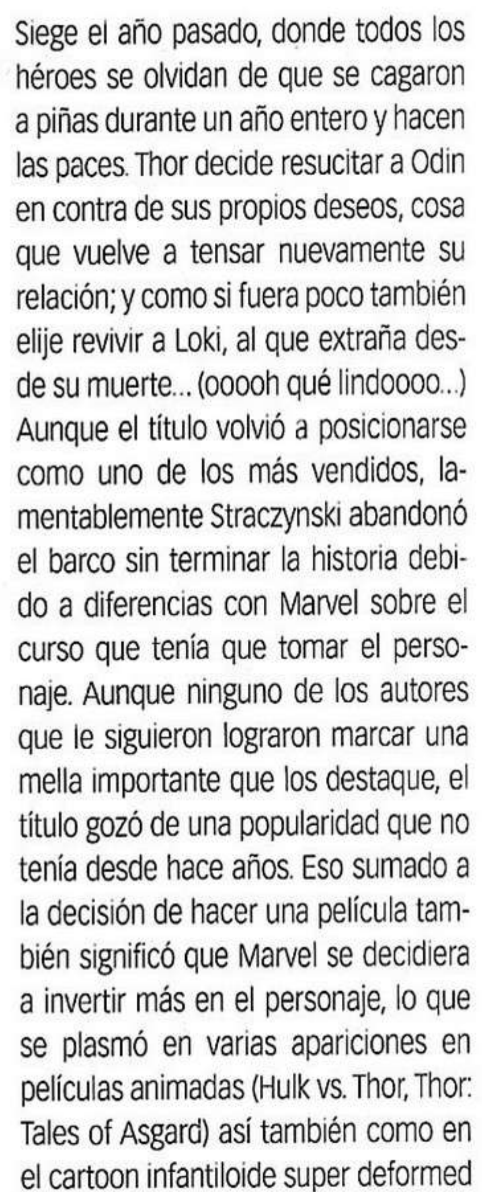






Thor finalmente logra romper el ciclo (lástima que lo hace después de que todos mueren), supuestamente destruyendo a estos meta-dioses y otorgándole por fin a sus amigos la paz eterna... O al menos por un ratito...
Thor entró en una suerte de sueño de hibernación y a su vez el título dejó de publicarse mientras el universo Marvel entraba en un crossover (más bien un Battle Royale) conocido como Civil War. Es durante esta guerra civil que Tony Stark y Reed Richards no tienen mejor idea que crear un clon cibernético del hijo de Odin (apodado Clor por los fans, pero llamado Ragnarok), el cual termina pasándose de la raya y matando a un héroe (tabú total)...
Durante la pausa de publicación una miniserie escrita por Robert Rodi finalmente pudo dar una visión de por qué Loki es como es, logrando que sintamos no sólo pena por el dios del engaño sino también hasta cierta simpatía. Hace poco fue excelentemente adaptada en cuatro capítulos bajo el título de Thor & Loki: Blood Brothers, con un estilo de animación casi idéntico al del dibujito de los '60, sólo que ahora eso es algo bueno y se le dice "motion comic" (sorryyy, visteeess).
Indefectiblemente, el descanso no fue eterno para Thor y los Asgardianos. El famoso guionista J. Micheal Straczynski (creador de la serie Babylon 5) fue el encargado de relanzar el título con una mítica imagen del martillo Mjolnir cayendo a la Tierra en medio del desierto (¿suena de algún lado?), ¡y que tiempo después es recuperado nada menos que por Donald Blake! Al parecer cuando desapareció en los '80, el rengo fue a parar a un espacio vacío, que Thor pasó a ocupar después de morir... Y no sólo eso, todos los demás dioses de Asgard todavía existían en la Tierra atrapados dentro de cuerpos mortales. Así la historia pasó a enfocarse en cómo Thor iba recuperando uno a uno a sus compatriotas y, liberados definitivamente del ciclo del Ragnarok, decide reconstruir Asgard sobre el cielo de Oklahoma; esto a su vez desató un nuevo crossover llamado





Siege el año pasado, donde todos los héroes se olvidan de que se cagaron a piñas durante un año entero y hacen las paces. Thor decide resucitar a Odin en contra de sus propios deseos, cosa que vuelve a tensar nuevamente su relación; y como si fuera poco también elije revivir a Loki, al que extraña desde su muerte... (ooooh qué lindoooo...) Aunque el título volvió a posicionarse como uno de los más vendidos, lamentablemente Straczynski abandonó el barco sin terminar la historia debido a diferencias con Marvel sobre el curso que tenía que tomar el personaje. Aunque ninguno de los autores que le siguieron lograron marcar una mella importante que los destaque, el título gozó de una popularidad que no tenía desde hace años. Eso sumado a la decisión de hacer una película también significó que Marvel se decidiera a invertir más en el personaje, lo que se plasmó en varias apariciones en películas animadas (Hulk vs. Thor, Thor: Tales of Asgard) así también como en el cartoon infantiloide super deformed Super Hero Squad y en la nueva adaptación de The Avengers. El éxito del film protagonizado por un actor australiano de telenovelas al que sólo conocíamos por los pocos minutos que interpretó al padre de Kirk en la remake moderna de Star Trek, no hizo sino mantener ese status que rara vez había alcanzado a lo largo de su historia; al punto que el gran crossover de este año de Marvel también está basado en un conflicto de Thor: La saga Fear Itself, se dispara con la aparición de la Serpiente en La Antártida, destinada a destruir Asgard quien a su vez hace que caigan siete martillos que "enthorizan" a diferentes personajes (Hulk, Juggernaut, etc.). El barbudo pone a su planeta en quinta y se va de la Tierra, con Thor atado en cadenas por no querer abandonar a sus amigos. Odin está tan desesperado que se prepara para destruir el planeta completo con tal de escapar de la Serpiente... ¡que resulta ser nada menos que el hermano perdido de Odiiiin! ¡¡Y encima lo acusa de haberle usurpado el troonooo!! Chan-chan-chaaaan...









THOR PLUS

Una de las grandes ventajas de este nuevo universo compartido que están tejiendo las películas del estudio Marvel pudo ponerse en uso para beneficio de la recién estrenada Captain America. En ese film se plantea que Red Skull está dando vueltas por Europa, buscando tesoros mágico-tecnológicos de las leyendas nórdicas, y en ningún momento hay necesidad de meter un monólogo o montaje para explicar su origen o razón de ser, porque todo eso ya se explicó con lujo de detalles en la película de Thor. Uno de los estantes en la Cámara de los Tesoros de Asgard estaba claramente vacío para el Hypercube... ¿pero qué había en los demás? Esta es la lista confirmada, aunque algunos tienen apenas un par de fotogramas...



COLUMNA
La inscripción en runas dice "Those Who Sit Above in Shadows"... qué casualidad que esa historia se mencionó en la nota, ¿no?

¿TUNING FORK?
Eso dicen las runas detrás del objeto, aunque no parece ser ninguna referencia específica. La hipótesis es que es el Orb of Agamotto de Dr. Strange que indica fuentes de magia en el mundo...

WARLOCK'S EYE
El ojo es parte de un casco místico que lanza rayos de energía, perteneciente a Harokin, un rival mortal de Thor en Asgard; incautado por los Warriors Three.

INFINITY GAUNTLET
Este guante y las seis gemas que lo adornan son el centro de uno de los crossovers más grandes de la historia de Marvel y una clara futura base para la peli de Avengers 2 o 3...

ETERNAL FLAME OF DESTRUCTION
Robada a Surtur, demonio que se ve en el videojuego de la peli y en la animación Thor: Tales of Asgard

Después de la compra de Marvel por la megacorporación Disney, se está hablando de una fandom-orgásmica colaboración con Pixar, al mismo tiempo que Marvel adoptó su modelo del crear películas cortas para incluir en ediciones comerciales y antes de otros films, donde puedan probar personajes menos conocidos (Luke Cage, Black Panther, Doctor Strange, etc.). Los primeros dos cortos, protagonizados por Clark Gregg como el siempre presente agente Phil Coulson, van a incluirse en las versiones caseras de Thor y Captain America. Además, ¡hay una nueva serie de TV de Hulk!. Queda por saber si van a jugarse y conectarlo argumentalmente con el de Avengers (difícil que consigan a Mark Ruffalo para TV, aunque no sería imprescindible) o si va a ser completamente independiente. Todo dependerá del éxito del experimento de Joss Whedon el 4 de Mayo del año que viene...




After Friends 2011
ARGENTINA
9 de Octubre
Instituto San Antonio
México 4050 - Cap Fed
11 a 20 Hs
Invitado Especial:
Ricardo Cruz
Manga Café
Cosplay
(Concurso, Cosplay Help, Teatro Cosplay, Exhibiciones)
Stands de productos
Proyecciones
Torneos de TCG oficiales
Taiko
Videojuegos
Salas temáticas
Exhibiciones de Artes Marciales
Asian food & drinks
ENTRADAS EN VENTA A PARTIR DEL 1 DE SEPTIEMBRE
WWW.AFTERFRIENDS.COM.AR
WWW.YAMATOARGENTINA.COM.AR
ORGANIZA:
yamato
ARGENTINA
AUSPICIA:
ENTELEQUIA
NEOTOKYO
DIGITALIS
LOCUROS
MONKEY PUNCH
DAICON



GORILLAZ YA NO ANDA SOLO

POR MICAELA DESPRÉS

Cuando en 1995 el film Macros Plus transformó a su respectiva Minmay en una idol holográfica generada por computadora de nombre Sharon Apple, el concepto parecía completamente revolucionario y futurístico. Hoy una herramienta de Yamaha evolucionó hasta convertir esa idea fantástica en una realidad... Desgraciadamente todavía no se pueden conseguir los Valkyries transformables...

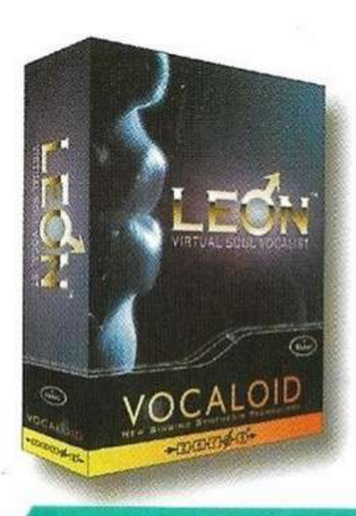
El mundo de la música occidental y oriental está eternamente plagado de siempre redituables estrellas infanto-juveniles que se van agotando y renovando para saciar la necesidad de ese jugosísimo target comercial que deambula entre la calesita y las cremas anti-acné. Desde que en 1997 a un analista sísmico para una famosa petrolera se le ocurrió usar su invento de exploración sónica para ajustar las imperfecciones de un cantante, creando sin querer el Auto-Tune (horriblemente abusado por muchos de los que vinieron después); prácticamente ya no hace falta ningún talento musical para hacer triunfar a la nueva estrella teen... ¡Y ahora ni siquiera es necesario que el molesto cantante exista como persona de carne y hueso en el mundo real! Con una gran cuota de habilidad, un simple programa de compu, y una muy inteligente campaña de marketing, fue posible crear del mero aire digital una de las franquicias musicales más ridículamente populares del Japón actual y, en menor medida, del resto del mundo también.

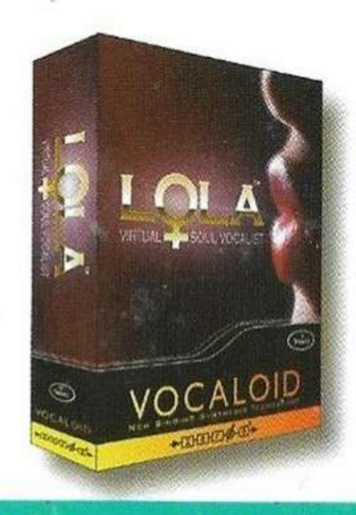
Vocaloid es básicamente un instrumento virtual para programas de composición musical, es decir que el usuario ingresa una determinada letra y melodía, y una voz generada digitalmente la canta. Que hoy su nombre sea más asociado con famosísimas estrellas incorpóreas del J-pop no es casual, ya que detrás se movió una extensa campaña de publicidad dedicada a popularizar las diferentes voces disponibles por sobre el uso del programa en sí mismo.

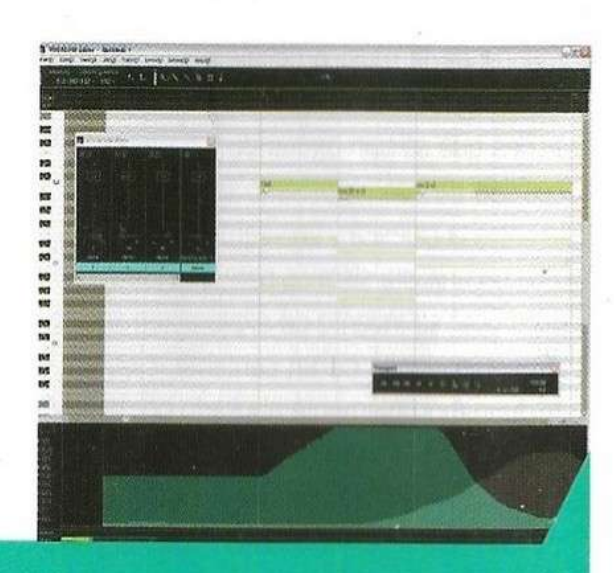
El origen de toda esta historia arranca a principios de 2000, cuando la empresa Yamaha Corporation, en sociedad con la Universitat Pomepu Fabra de Cataluña, España (considerada una de las mejores universidades públicas tanto en España como en toda Europa); inició una investigación para desarrollar un software de sintetización de voz que permitiera agregarle dicción a las composiciones ya realizadas. La primera presentación de ese proyecto titulado Vocaloid se realizó en Marzo de 2003, en Alemania; durante la Musikmesse Frankfurt, uno de los eventos musicales más importantes a nivel mundial.

Este no era ni el primero ni el último software de composición musical que entraba al mercado, pero la gracia de Vocaloid en aquellos años, e incluso hoy en día, fue su extrema versatilidad y su simplicidad, lo que lo volvió accesible tanto para expertos como para aficionados. Ningún invento anterior había logrado acercar de manera tan realista y fiel la voz a la melodía, ni al consumidor casual a una plataforma tan poderosa de creación. La clave es que a mucha gente le gusta hacer música, pero la eterna traba siempre es conseguir a alguien que cante bien y tenga la predisposición para colaborar en un proyecto nuevo. Vocaloid llegaba para cubrir un hueco muy grande...

El funcionamiento del programa es bastante sencillo a primera vista. En pantalla aparece una especie de pentagrama, al que se va llenando con la melodía y la letra. Claro que el software también tiene otras opciones que permiten cambiar la tensión de las pronunciaciones, añadir efectos, o cambiar la dinámica y el tono de la voz. Incluso se venden distintos packs para las diferentes voces que están ya pre-seteadas con diferentes tonalidades y acentos. Existen versiones tanto en japonés como en inglés y en chino, sin embargo los que lo usan entienden que la versión en japonés es considerablemente más sencilla de utilizar. La realidad es que siempre es más sencillo componer letras en japonés para una canción. ¿Por qué? Básicamente porque el japonés, al ser un idioma silábico, permite ajustar muy fácilmente los largos de las estrofas y las rimas, al mismo tiempo que tiene una pronunciación menos ambigua y confusa que otros idiomas... Aunque a la mayoría de los occidentales nos parezca un bardo escribirlo y aprenderlo... Si bien el uso del Vocaloid no es extremadamente complejo, lo cual habría boicoteado su éxito; tampoco hay que creer que consiste simplemente en ponerle la letra, la música y ya sale todo automático: para lograr un resultado óptimo, es necesario especificarle la modulación en los tonos de voz a lo largo de la melo-







La primera interfase de Vocaloid en sus dos voces iniciales.

día, para que así parezca más natural la ejecución. De esta manera, el cuán robótica o no suene una canción creada con esta herramienta, va a depender mucho de quién la hizo y de cuánto esmero le puso a su trabajo. Sin embargo, lo que alejó a Vocaloid de los otros tantos experimentos similares de sintetización de voz fue una vuelta de tuerca que se le ocurrió a Yamaha: crear personajes asociados a cada voz y producto, y respaldarlos a su vez con una enorme campaña de publicidad que incluyera secciones en revistas para anunciar nuevas salidas (como DTM Magazine) o promociones en equipos de carreras. Es así como nacieron los primeros Vocaloids (ahora entendidos como personajes virtuales) llamados Leon y Lola, que fueron lanzados por el estudio Zero-G, en Marzo de 2004 y que tenían dicción en inglés. Tanto estos dos primeros así como los otros Vocaloids posteriores se vendieron por separado y obtuvieron actualizaciones específicas para sus parámetros. Los siguientes fueron Miriam (en inglés), y los japoneses Meiko y Kaito (creados por Crypton Future Media). Así es como, entre 2004 y 2006 fueron lanzados un total de cinco Vocaloids diferentes. Las primeras ediciones fueron muy sobrias en su presentación, la verdad es que casi no se distinguían sus cajas de la última versión del Norton. Eso fue hasta que a Yamaha se le ocurrió la gran idea de incluir una ilustración de ese personaje virtual, creando por primera vez una representación visual de esa tal Meiko, cosa que a su vez disparó las ventas a niveles previamente insospechados.

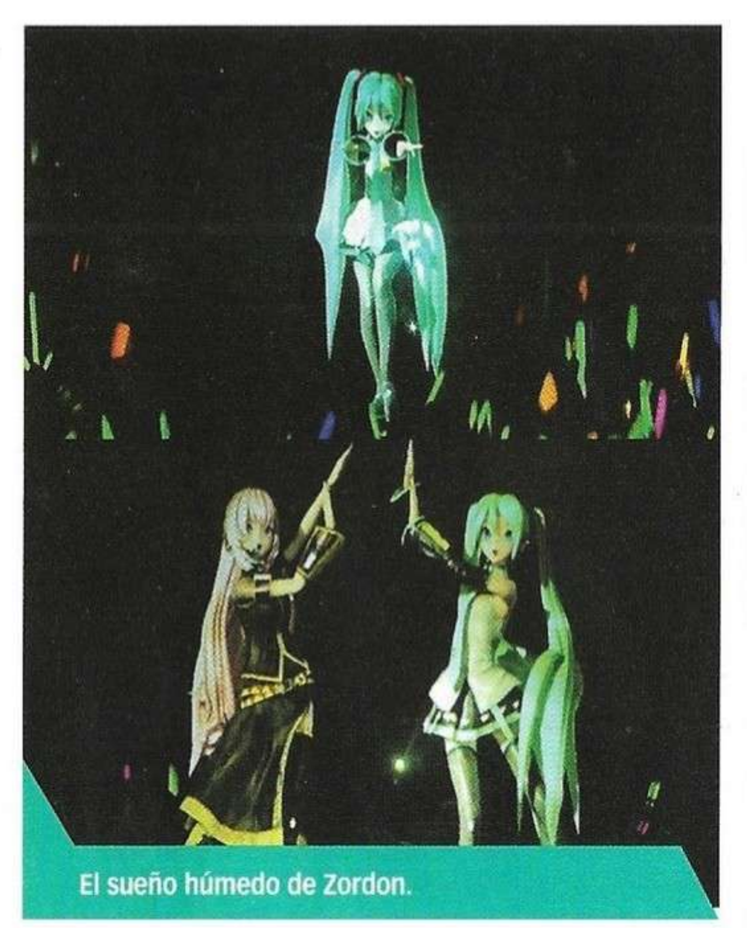
Al llegar el año 2007 fue anunciada la llegada de Vocaloid 2, con un sistema de síntesis de voz y una interface de usuario completamente renovadas. Además de esto se incorporaron nuevos elementos como la posibilidad de grabar variantes específicas, como voz ronca o inspiración entre líneas, para darle un toque diferente al tema y volverlo todavía más realista. Lamentablemente esta versión del software no era compatible con los temas creados con el viejo modelo, pero se resarcía incorporando la aplicación "NetVocaloid": otro servicio de síntesis de voz, pero esta vez planteado por Internet que permitía compartir contenidos con otros programas y productos.

En la actualidad hay más de 20 productos dentro de lo que es la plataforma Vocaloid 2, y que involucran a más de siete compañías creadoras diferentes alrededor del mundo...

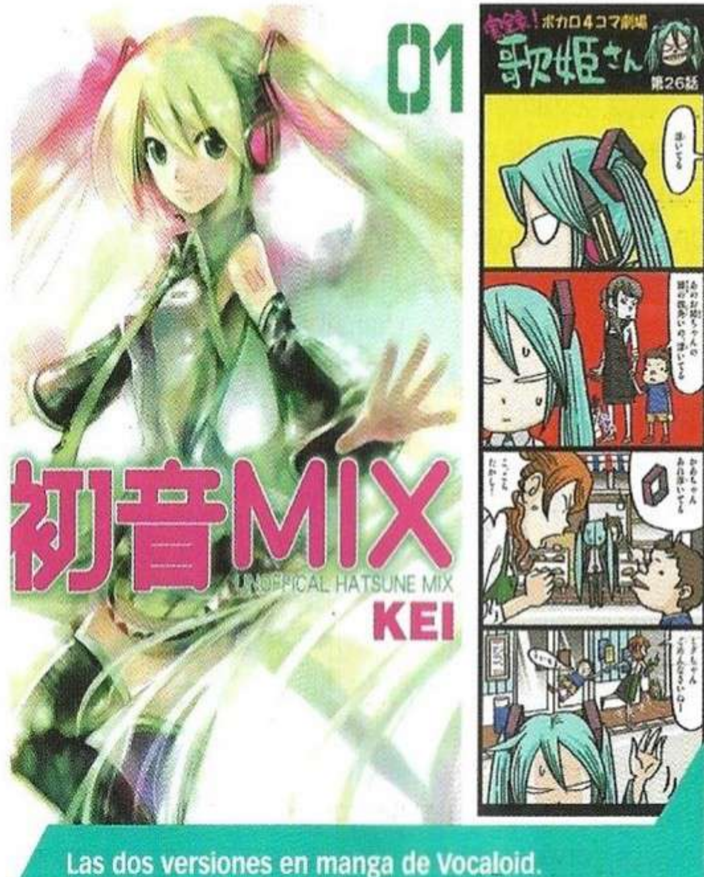
Sin embargo, el fenómeno Vocaloid explotó gracias a un personaje particular, que lo llevó a convertirse en un nombre mundialmente conocido no necesariamente asociado a los programadores y sintetizadores: Miku Hatsune, una chica



La contraparte humana de Miku, Saki Fujita, y su diseño original creado por el ilustrador Kei.



El sueño húmedo de Zordon.



Las dos versiones en manga de Vocaloid.



de 16 años, creada por Crypton Future Media al samplear la voz de Saki Fujita, una actriz vocal de Tokyo. Lanzada el 31 de Agosto de 2007, Miku incluso tenía una pequeñita historia ficcional de base, describiéndola como una androide diva de un futuro cercano en el que las canciones ya no existían más. A simple vista no era nada especial, se trataba del segundo personaje en salir a la venta dentro de esta segunda generación (la primera fue Sweet Ann, con dicción en inglés), junto a otros dos Vocaloids, VY1 y VY2, que no poseían ningún género definido, ni imagen asociada, ni nombre "humano" particular. Incluso ya habían salido a la venta packs con voces digitalizadas de cantantes famosas como Megumi Nakajima (Ranka Lee en Macross Frontier), Yuu Asakawa (Jura Basil Elden en Vandread) y Gackt. Pero fue Miku Hatsune, la primera voz 2.0 japonesa, la que explotó en el sitio Nico Nico Douga: un usuario creó un tema recurriendo a una versión super deformed de Miku Hatsune, que mostraba las múltiples opciones de aplicación multimedia de Vocaloid. Según la propia Crypton Future Media, aunque ya había habido posteos de otros usuarios, el boom fue mayor aún a posteriori. Incluso el mangaka Kentaro Miura, autor de Berserk y fanático del sitio, ofreció colgar su manga para colaborar con el proyecto Vocaloid después de ver ese video. Ni lerdos ni perezosos, los de Yamaha se avivaron rápidamente de la dorada cualidad aurífera de los huevos de la gallina que tenían entre manos, así que comenzaron a adquirir los temas creados por diferentes usuarios para lanzarlos al mercado, e incluso armaron enormes recitales con bandas tocando en vivo más un holograma del Vocaloid en cuestión bailando y cantando en el medio del escenario. Las ventas iniciales del modelo Hatsune Miku se elevaron a un nivel que ni la propia Crypton alcanzaba a cubrir. En sus primeros 12 días a la venta se movieron más de tres mil unidades, algo jamás visto en la industria y que lo llevó a convertirse en el software más vendido de esa época. Al mismo tiempo, uno de sus discos compilatorios también debutó como número uno en las listas de popularidad japonesas. Como suele suceder en Japón, el fenómeno Vocaloid con el tiempo también se terminó extendiendo a otros formatos: Como pata inicial, fueron producidos dos mangas:

El más popular de se llamó Maker Hikoushiki Hatsune Mix, y fue escrito e ilustrado por el artista japonés Kei, el responsable del diseño original de Miku en la tapa de su producto. Aunque inicialmente estuvo inspirado en el personaje de Miku Hatsune, posteriormente fue incorporando otras figuras de Vocaloid y Vocaloid 2. Los 28 capítulos de este manga fueron serializados originalmente en la revista Comic Rush, de Jive, entre Enero de 2008 y Diciembre de 2010, para ser luego recopilados en 3 tomos. También se lanzó otro manga en formato yonkoma (las clásicas tiras cómicas japonesas de cuatro viñetas), titulado Shuukan Hajimete no Hatsune Miku! y dibujado por Kentaro Hayashi, que comenzó su serialización en el Young Jump, en Diciembre de 2010. Sega produjo una serie de video-juegos rítmicos basados en ella, de nombre Hatsune Miku: Project DIVA; y también puede conseguirse como disfraz para personajes en el Tales of Graces de NDS y en el Phantasy Star Portable 2 para PSP.

Vocaloid también formó parte clave del videojuego Metal Gear Solid Peace Walker de PSP, donde los enemigos robóticos pueden customizarse con diferentes voces (incluyendo algunas del propio cast de personajes) e incluso se los puede hacer cantar creaciones del propio jugador (subidas por NetVocaloid) mientras se los llena de agujeros de balas y bazookazos. Pocos saben que el inicio de la ahora famosa película (y futura serie de TV) Black Rock Shooter también se inició a partir de un excelente dibujo "Estilo Vocaloid" del ilustrador y artista Huke, que decidió compartirlo con el mundo a través del sitio Pixiv. El vocalista de la banda Supercell se quedó encantado con la muchachita con poca ropa de cuero y un gigantesco cañón/katana, así que decidió crearle un tema usando de voz a Hatsune Miku de Vocaloid 2. A partir de ahí el proyecto cobró vida propia. Numerosos y variados muñecos de los diferentes Vocaloids fueron lanzados al mercado para sostener a la redituable franquicia, todos ellos creados por las compañías más reconocidas de la materia, como Good Smile, Nendoroid y Pullip. Sin embargo, los derechos de esos productos están todos en manos de Crypton Future Media, que justamente tiene en sus manos a los personajes más populares. La única Vocaloid fuera del paraguas de Crypton que sí tuvo su muñeca Pullip fue Lily, creada directamente por la propia Yamaha.



Project Diva de SEGA

Todavía le queda mucho camino por andar al software de Vocaloid2, ya que se esperan en el futuro cercano nuevas expresiones para la voz original, una pronunciación mejorada y la incorporación de más detalles realistas como el sonido de la respiración de fondo (salvo que se aleje del micrófono para respirar... ¡Chocolate Raaaiinn!). También se espera una versión "extendida" de Gumi Megpoid, un personaje creado en 2009 por Internet Co. Ltd. y que


Lily, sampleada de Yuri Masuda

lleva nuevamente la voz de Megumi Nakajima; así también como un nuevo personaje creado por Zero G con dicción en inglés. Por supuesto, los de Crypton también tienen en sus cronogramas varios "updates" para sus creaciones más populares. Lo que tiene a todos en vela es el anuncio de Yamaha de la inminente llegada del Vocaloid 3, sin fecha confirmada todavía, que aparentemente va a ser "más realista que nunca". Sea que el Vocaloid tenga larga vida o resulte en otro boom pasajero, es innegable el fanatismo con el que impactó en la cultura otaku. Es común leer en foros japoneses frases como: "cuando escucho o interpreto ese tipo de música simplemente me olvido de que vivo en una horrible realidad" o incluso sentencias del tipo: "Todo lo bueno no es real"... Gente que claramente está lista para la Matrix. Ya sea una excelentemente desarrollada herramienta de producción musical, un chiche para matar el tiempo, un boom del entretenimiento que va a crear un nuevo paradigma, o la perfecta excusa potenciadora de la fobia social, lo cierto es que Vocaloid marcó una huella muy profunda en el desarrollo de la industria musical mundial.



La Playboy Magazine inspirada en Miku.


Vocaloid en versión Pullip y Dal.

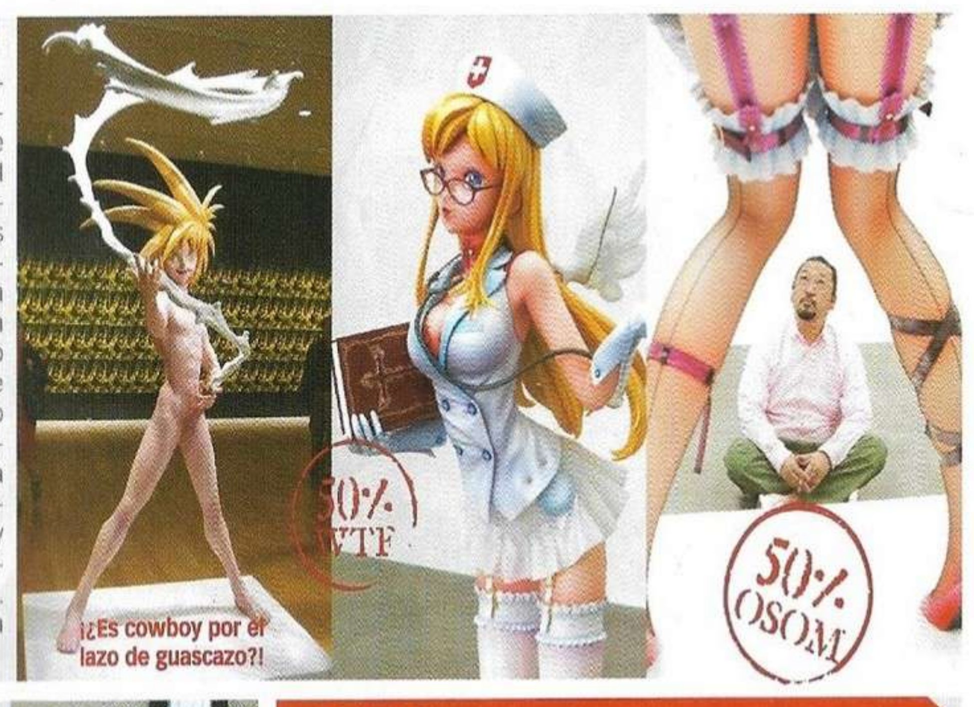

Super Deformeloid.



Si cuando la gente de Japón está al pedo crea los geniales chindoogus, en vez de simplemente burlarnos de ellos (que aparte es taaan 90's...) elegimos destacar y celebrar lo que hacen cuando están al palo; cuando explotan al máximo ese espectacular y a la vez bizarramente incomprensible espíritu creativo que sin duda los vuelve los Doc Brown del planeta Tierra: genios locos, casi siempre graciosos, pero que si lo pensás en frío son un poquitín perturbadores.

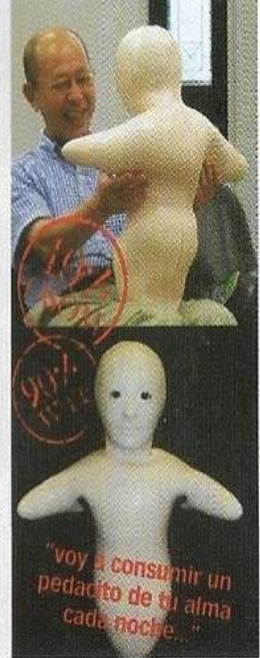
LONESOME COWBOY

Takashi Murakami es un artista plástico mundialmente reconocido, famoso por sus estatuas inspiradas en la estética manga, y probablemente poseedor de una cara de piedra que resiste el diamante. No se explica cómo sino sus obras terminaron presentándose en prestigiosos museos como el Guggenheim de Bilbao y hasta en el lujosísimo Palacio de Versalles (el primer japonés en hacerlo), además de trabajar en colaboración con marcas como Louis Vuitton y diseñadores como Marc Jacobs e Issey Miyake. En otra prueba de que tiene bolas del tamaño de sandías, él mismo expresó muchas veces que cree que sus creaciones están sobrevaluadas... La más cara hasta la fecha: "My Lonesome Cowboy"... Este pibe genérico de anime echándose la paja más profusa y centrifugamente turbadora de la historia se vendió por QUINCE millones doscientos mil dólares... Coparía ver el living en el que quedó... ¿Colgarán lo sacos en la parte alta de la lechona?



TELENOID

El roboticista (¡es una palabra!) Hiroshi Ishiguro, es el director del Laboratorio de Robótica Inteligente del departamento de Ingeniería de la Universidad de Osaka, y obtuvo cierto reconocimiento internacional cuando presentó su clon androide en 2008. Ahora Hiroshi está trabajando en el Telenoid R1, un robot portátil que permita transmitir la sensación de presencia en la comunicación, reproduciendo los gestos y movimientos de otra persona a distancia... porque claramente con el videochat no alcanza. El aparato en cuestión está diseñado bajo un concepto minimalista, transportable, capaz de parecerse a cualquier persona que lo esté usando para hablar, y está pensado principalmente para el cuidado de ancianos... Porque no debe haber nada más tranquilizador para un viejito japonés de 80 años que cargar el feto fantasma parlante de la nena de The Ring con extremidades amputadas que igual tratan de moverse...



NECOMIMI

Finalmente la tecnología de detección de ondas cerebrales se está volviendo lo suficientemente accesible para incluirse en productos de consumo masivo. ¡¿Qué maravilla fantástica abre esta nueva era de telepatía tecnológica?! ¡¡Orejas de gato que se mueven según los estados de ánimo!! Aunque las imágenes de prensa de la compañía Neurowear no lo muestran, cuando uno lo quiere probar comprueba que desgraciadamente el aparato no está totalmente miniaturizado, así que por ahora más bien parece un scouter de saiyajin mal puesto... con orejas de gato. El concepto es realmente genial para un cosplay, pero cuesta creer que la gente va a andar todo el día con lo que prácticamente es un detector de mentiras público empotrado en la cabeza...

"Síii, te quedan re-bien esos jeans, mi amor... ¿Por qué llorás?".





Armadura de Oro mata galán de Bronce

POR **FEDERICO MUSSO**

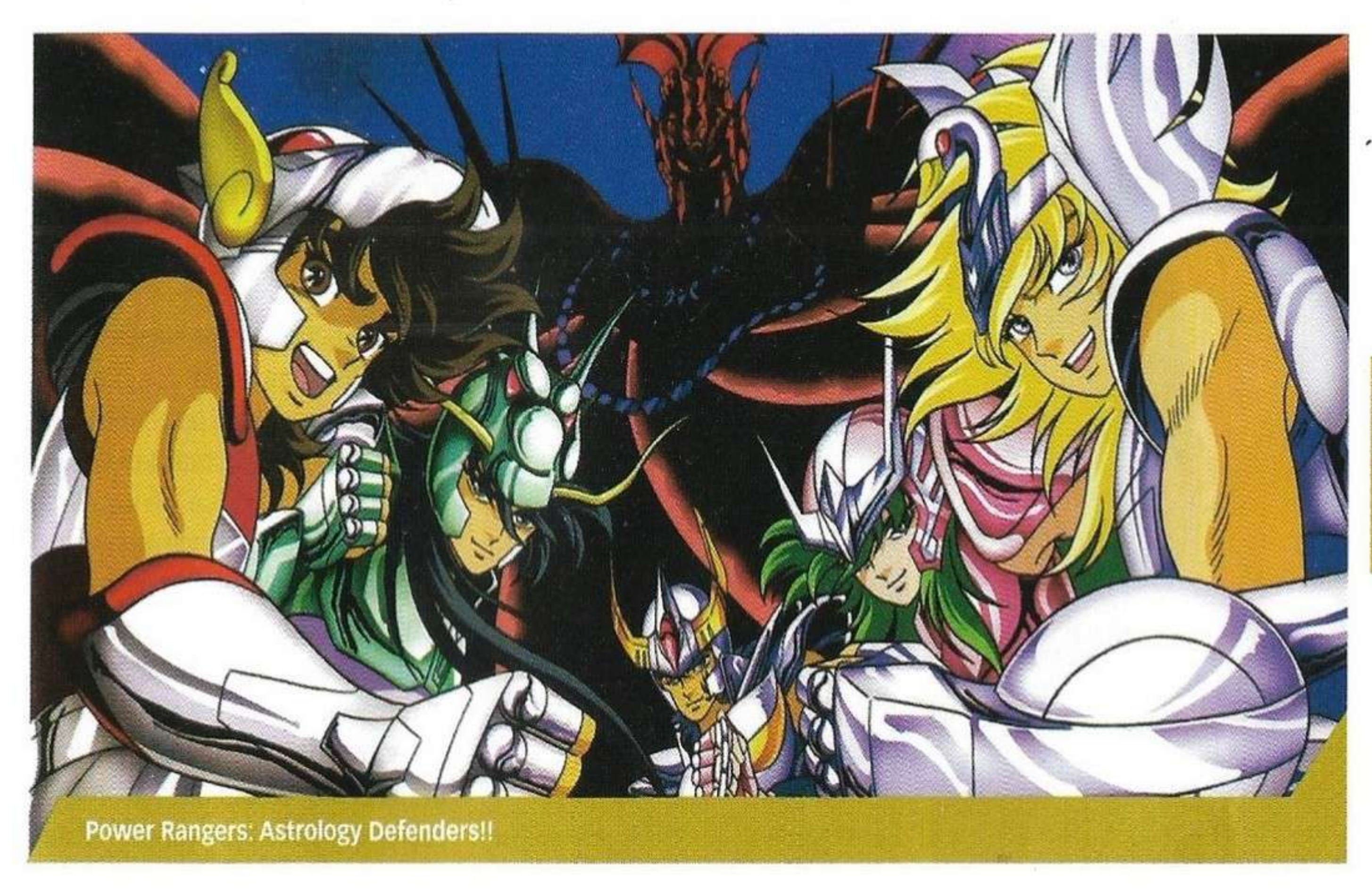
Una serie de éxito moderado en los '80 en Japón se vuelve un hit imparable en los '90 en el resto del mundo, para volver a confluir con los fanáticos del archipiélago en el 2000 y crear una franquicia con múltiples cabezas y autores. Lost Canvas es por lejos la versión más popular que tuvo en la última década, pero su oficialidad canónica ahora está amenazada por un autor aparentemente celoso que se niega a soltar las riendas del pegaso...



Ring ni Kakero: Seiya con guantes.



La década que acaba de terminar estuvo llena de buenas noticias, alegrías y sorpresas -y alguna que otra decepción- para los fanáticos de Saint Seiya; la famosísima obra de Masami Kurumada que se conoció en el resto del mundo como Los Caballeros del Zodíaco (o su traducción equivalente según cada país). Este manga y su posterior anime tuvieron notorio éxito en su Japón natal a finales de los '80, aunque nunca llegó a igualar al de "Ring ni Kakero", la obra de Kurumada por excelencia en ese país. En ese manga de boxeo que se editó en la revista Shonen Jump entre 1977 y 1981, ya se veían venir varios de los tópicos que el autor volcaría a posteriori en Saint Seiya (además de la jeta del protagonista): muchachotes valientes, varoniles y viriles matándose a piñas entre sí, la fuerza de voluntad como fuente de energía infinita y una notoria influencia de la cultura grecorromana. Fue tan popular en el archipiélago que además de sus 25 tomos iniciales, tuvo una secuela entre 2000 y 2009 de 26 tomos más que, sumados superan la cantidad de Seiya por mucho (sin contar los posteriores spin-offs, claro). Saint Seiya, por su parte, se comenzó a editar a fines de 1985 en el mítico semanario Shonen Jump, casa por aquel entonces de mega-clásicos como DragonBall, Captain Tsubasa, Hokuto no Ken (Puño de la Estrella del Norte), City Hunter, y otros tantos. Pese al dibujo casi mamarrachesco de Kurumada, y a lo primitivos que eran los diseños iniciales de las armaduras, la serie fue



Power Rangers: Astrology Defenders!!

ganando adeptos a fuerza de un interesante combo de mitología griega "a la japonesa", sangre al por mayor, historias de vida más jodidas que resolver un Cubo Rubik con las manos anestesiadas, y una cuota de homo-erotismo que recordaba los más clásicos "bromances" entre samurais y que disparó cientos de fantasías yaoi. Con apenas un tomo editado ya se había anunciado la adaptación al anime, a cargo de Toei Animation y con el auspicio de la juguetera Bandai. Gracias a estas dos máquinas de imprimir dinero, el anime contó con varias "mejoras" respecto a su fuente primigenia: las toscas armaduras originales de Kurumada pasaron a ser rediseñadas por Shingo Araki y Michi Himeno, próceres de la animación japonesa, que les dieron a los caballeros un aire mucho más elaborado (y a la vez más comercial); llevando a que muchos consideren el look de los Caballeros de Bronce en la primera parte de la serie como "el definitivo". Pese su éxito inicial, al poco de terminada la famosa Batalla de las Doce Casas, quizás la parte más emblemática de toda la serie, la trama de la versión animada entró en una contraproducente tanda de capítulos de relleno (la maldición de todas las adaptaciones animadas de mangas que siguen bajo serialización): la amada/odiada Saga de Asgard, que duró 25 capítulos. Tras la intransigente Saga de Poseidón, el manga fue recobrando nuevos aires con la Saga de Hades, donde recuperaban protagonismo los Caballeros de Oro (vivos y muertos). Pero el anime no llegó a remontar vuelo y terminó tocando fondo con la Saga de Poseidón, que se vio reducida a sólo 15 capítulos, para desvanecerse de las ondas catódicas en Abril de 1989. La cancelación de la serie televisiva apuró también el final del manga, ya que Shueisha quería que se volviera a poner el foco en una serie sobre los Caballeros Dorados, los grandes favoritos del público y por ende los más rentables. Las últimas batallas, otrora llenas de épicos discursos, golpes apasionados y lágrimas varoniles, terminaron reducidas a un simple trámite de piñas, rayitos y gritos. La relación entre autor y editorial, que ya era tensa de por sí, se agravó a tal punto que cuando se publicó el último capítulo de la serie, ni siquiera se serializó en el Shonen Jump, sino


"Tengo 3 pares de alas, claramente soy más grosso que cualquiera."



que lo usaron para inaugurar una nueva revista, la V-Jump (especializada en videojuegos). Así se truncaron también los planes para una última historia, la Saga del Cielo, que Kurumada había mencionado y descripto brevemente en varias entrevistas, donde se suponía que los Caballeros protagonistas se enfrentarían al mismísimo Zeus. Masami nunca realizó los capítulos especiales sobre los Caballeros Dorados que tanto le pedían, y cerrando con llave la puerta a una futura continuación, terminó la serie con Seiya abruptamente cayendo frente a la espada de Hades. Una escena que por cierto, sería tramposamente reescrita varios años después, casualmente cuando la franquicia había vuelto a ser rentable. La adaptación animada de esa Saga de Hades, barajada como una serie de OVAs, quedó inmediatamente cancelada y de ese proyecto sólo se llegaron a filtrar algunos diseños, un CD-drama y pilas de rumores que al final nunca terminaron pasando a mayores.

Kurumada se peleó definitivamente con la editorial y comenzó a planear su siguiente manga para la competencia (la tibia y muy referencial B'tX), pero mientras Japón comenzaba a olvidarse de los caballeros gritones como pasa con las decenas de series que mueren en el éter; todo un nuevo hemisferio le abría sus puertas a la animación japonesa, y Seiya era uno de los caballitos de batalla (o pegasito de batalla) de la vanguardia de esa nueva ola.

El desembarco llegó a principios de los '90 en Francia, donde la serie fue renombrada por primera vez como "Chevaliers du Zodiaque" para evitar herir susceptibilidades religiosas por el uso de la palabra "Santo". Desde ahí fue arrasando por el resto de Europa y después por nuestra querida América Latina; que al día de hoy siguen siendo los dos continentes donde más fuerte pisa Seiya en el mundo, incluso más que en su Japón natal. Hacia el final de los '90 y con la llegada del nuevo milenio, finalmente confluyeron los deseos occidentales de "ver más" con la nostalgia ochentosa de los japoneses y se volvió a encender el reloj del Santuario... La llama inicial la prendió un fan francés (¿"fancés"?), Jérôme Alquié; que en el año 2001 (época barbárica en la que todavía no existía YouTube) concibió y llevó a cabo un corto de la llorada Saga de Hades, utilizando el CD-Drama japonés para las voces y tomando de base los diseños que no se llegaron a usar en su momento. Aunque la animación era muy básica, el corto cumplió el objetivo de reavivar el interés global y despertar la curiosidad de los productores japoneses.



Comenzó a resurgir el consumo indiscriminado de todo objeto de merchandising que tuviera el loguito de la serie, resaltando por sobre todo los muñecos híper-articulados "Myth Cloths" (ver sección posterior), que superaban por mucho en detalle y calidad a los toscos mazacotes plasti-metálicos que llegaran a nuestro país en los '90; pero resultaban igual de mortíferos al caer de una estantería. Los sueños húmedos de los fans se hicieron finalmente realidad cuando en noviembre de 2002 se resucitó la postergadísima adaptación animada de la Saga de Hades en formato OVA, en tres tandas que sumaron 31 capítulos. Los trece primeros, conocidos como "Chapter Sanctuary", fueron alabados por su calidad y alta fidelidad al original; y su éxito a la vez propició la salida de una quinta película animada: Tenkai Hen Overture, que supuestamente iba a servir de puente entre el final del manga y la nunca realizada Saga del Cielo; y que incluso contó con un mini-manga introductorio a cargo del propio Kurumada. El film dividió a los fans: un tercio la adoró por lo impredecible y refrescante (al menos en contraste con las cuatro películas viejas, monumentos a la repetición); otro tercio la odió por lo incoherente y embolante; y el otro tercio todavía sigue tratando de entenderla. El proyecto no prosperó, y la Saga del Cielo quedó estancada ahí, "overture de piernas"; mientras que la segunda y tercera tandas de OVAs (Chapter Elysium y Chapter Inferno) empezaron a recolectar quejas y posteriormente puteadas por los recortes de presupuesto que generaron una notoria baja gradual de calidad de animación y hasta nuevos actores vocales (acá estamos curados de espanto, pero para un fan japonés cambiarle la voz a un personaje es como asesinarlo y prostituir su cadáver). Por el lado de la animación Seiya estaba oliendo a fritanga de nuevo, pero todo este revival había servido para que el autor decidiera seguir con su abandonada franquicia. Casi en tándem con el estreno del primer OVA a finales de 2002, Kurumada dio el visto bueno para que otro dibujante realizara un nuevo manga de Seiya en su lugar; ligeramente basado en una novela poco conocida que había supervisado tiempo atrás, de nombre "Saint Seiya Gigantomachia". Así nació Episode G, en las páginas del Champion Red de la editorial Akita Shoten; donde se narraba una suerte de precuela a la serie original, con un Aioria de Leo adolescente de protagonista y se sacaba más jugo a los demás Caballeros Dorados. El manga tuvo un notorio éxito y ganó ediciones internacionales casi instantáneamente, gracias a su estilo moderno y guiones creativos que le dieron un aire fresco a la serie; cosa que fue responsabilidad casi exclusiva del nuevo dibujante a cargo.



Saint Seiya:
Los tres tenores.



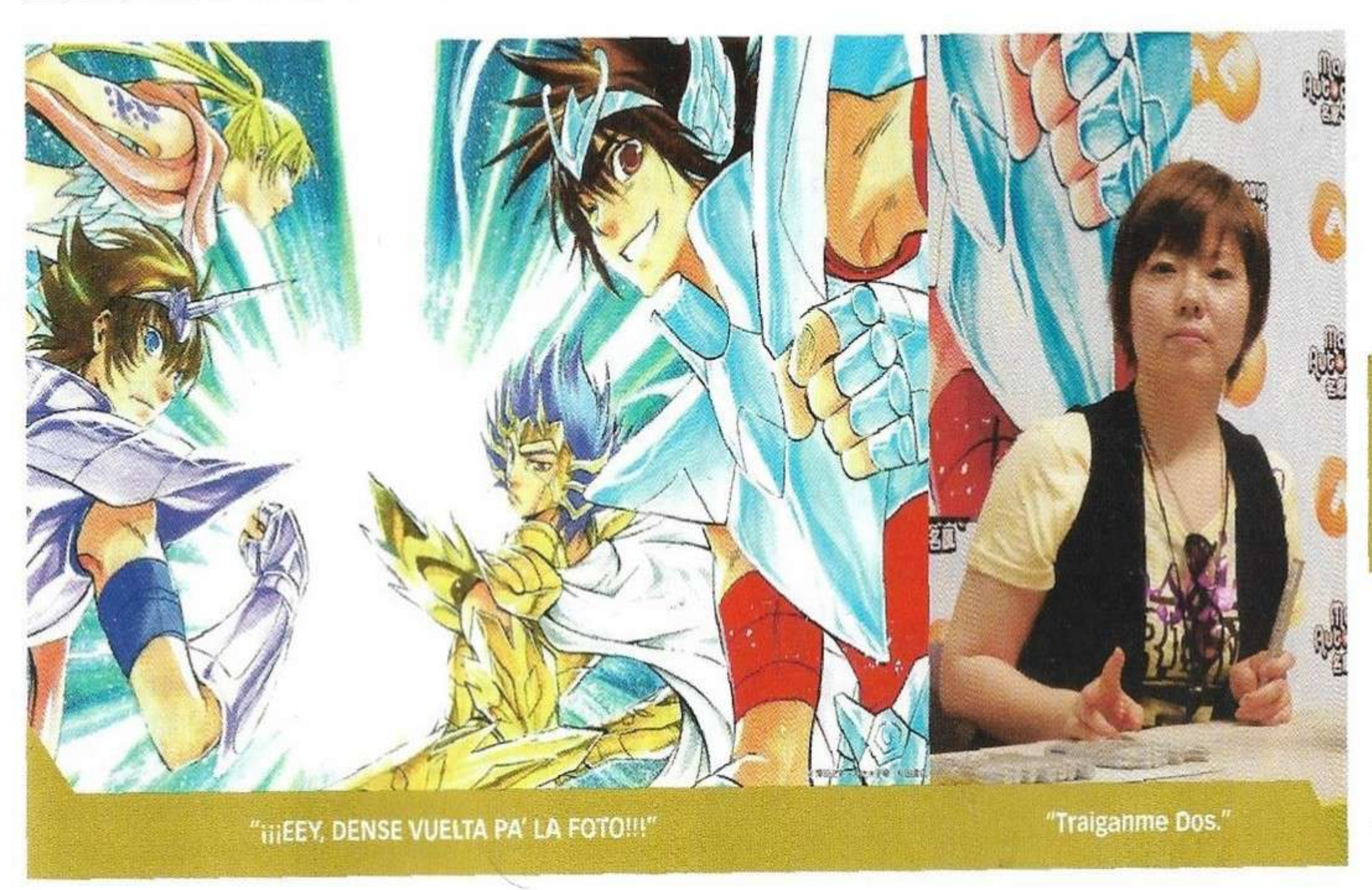
Saint Seiya:
Saga del Ventilador de Piso.


En Episode G los caballero siempre están mojados y las armaduras tienen brillantiina por estar forjadas con sangre de vampiros de Crepúsculo.

Aunque las traducciones mundiales de los tomos rezan "guión de Masami Kurumada y dibujo de Megumu Okada", una traducción más correcta sería "obra original" y "manga" respectivamente (como sucede en prácticamente todos los casos de conversiones a comic, como Battle Royale, Haruhi Suzumiya, Sakura Wars, etc.). Kurumada simplemente ideó y autorizó el concepto de la serie, mientras que Okada se encargó del guión, dibujo, diseño, desarrollo, creación de nuevos personajes y todo lo demás. Actualmente Episode G se sigue serializando y va por el tomo 17.5 (sí, hubo divorcio en el medio entre el autor y la editorial, pero ahora se reconciliaron), mientras que en Argentina se editaron 16 de ellos en formato de medio tomo por Editorial Ivrea, que también publicó completos los 28 de la serie original.

Este éxito dejó bastante entuiamado al señor Masami, quien a principios de 2006 pensó en volver a repetir la fórmula retratando otra época argumental que muchos fans rogaban por ver: la constantemente mencionada Guerra Santa anterior, donde nuevamente tendrían gran protagónico los Caballeros Dorados. Para sorpresa de todos la posta la tomaría una mujer, Shiori Teshirogi, que hasta el momento sólo había hecho mangas para chicas pero era una fanática declarada del universo Seiya. Durante una convención la mangaka se había acercado a Kurumada y regalado un tomo de una de sus obras, acompañado por una carta de puño y letra. Se ve que la impresión que le dejó Teshirogi fue muy buena, porque tiempo después fue él mismo quien le ofreció trabajar en el nuevo proyecto. Para Saint Seiya Lost Canvas, la autora tuvo que modificar mucho de su estilo femenino y su narrativa tradicional shojo, pero el resultado fue más que positivo. Sus diseños de personajes y armaduras dejaron boquiabiertos a lectores alrededor de todo el mundo, mezclando retro-modernidad con mitología griega a la perfección. También se le elogió el trabajo que puso en desarrollar la historia general, que capturaba el espíritu de la serie vieja sin repetir los esquemas de siempre (al menos no todos); así también como la personalidad de los diferentes caballeros, que en la mayoría de los casos era completamente distinta a la de sus sucesores cronológicos. Mejor dicho: en LC sí tenían personalidades. Desde su primera serialización en Agosto de 2006 dentro del Shonen Champion de Akita Shoten, ganó una popularidad en permanente ascenso, que proyectó los pocos tomos que tenía planeados inicialmente a nada menos que 25 tankoubons. Actualmente Ivrea lleva publicados 28 medios tomos (14 japoneses) de su adaptación al castellano.

Lost Canvas fue ganándose su buena legión de fans y semejante éxito hizo que lograra en un par de años lo que a la saga de Hades le había costado más de una década: la adaptación al anime. Con la serialización del capítulo 100, se hizo el anuncio oficial: Lost Canvas sería adaptado a una serie de OVAs a cargo de TMS, con dirección del veterano Osamu Nabeshima (D.Gray-man)



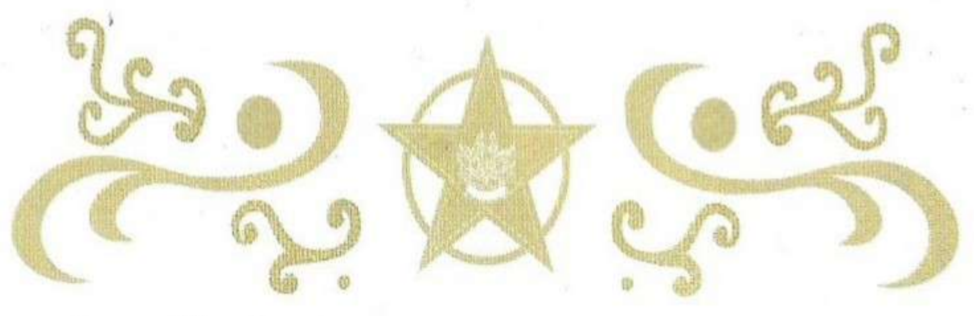
"¡¡¡EEY, DENSE VUELTA PA' LA FOTO!!!"

"Traiganme Dos."

y guión adaptado por Yoshiyuki Suga, (Ranma ½, DragonBall, One Piece). La música, un factor clave en las animaciones de Saint Seiya, quedó a cargo de Kaoru Wada (Ninja Scroll, Inuyasha, Samurai 7). La calidad de la animación es de lo mejor que se ha visto hasta ahora en la franquicia y la única gran crítica que se le hizo fue su opening, "The Realm of Athena", cuya letra parece escrita con un libro de "aprenda a rimar en inglés en un mes". La primera tanda contó con trece episodios, que salieron a la venta a partir del 24 de junio de 2009, adaptando el manga hasta mitad del tomo 7 (o el 13 de la edición argentina); mientras que la segunda temporada comenzó el 23 de Febrero de 2011, y hace cuestión de meses, el 20 de Julio pasado, lanzó sus últimos 3 capítulos (que cubren hasta el tomo 11). Por el momento hay un sospechoso silencio acerca de una nueva temporada que adapte los siguientes 14 tomos. Hay miedo debido a que las ventas de la segunda tanda en Japón no fueron alentadoras, pero igual habría un compromiso tácito de completar la serie de alguna manera. La versión latinoamericana debió ser renombrada como "Los Guerreros del Zodíaco: El Lienzo Perdido", ya que Toei sigue teniendo los derechos del nombre que empieza con "Caballeros" (aunque dentro del doblaje se les sigue llamando así); y se comercializa desde del 20 de Marzo pasado gracias a la empresa mexicana Comarex (que también anunció varias películas de Detective Conan) a un precio internacional de aproximadamente unos 5 dólares por capítulo. Los dos primeros Boxsets tienen una edición impecable, con 3 DVDs que contienen 2 episodios y un mini-póster promocional por disco. Incluyen audio en español latino y también japonés, aunque para esa opción desgraciadamente se comieron los subtítulos. Los dos boxsets siguientes, que cubren la segunda temporada, tienen fecha para Octubre y Diciembre respectivamente. El doblaje, realizado por Macías-Group roza la excelencia; con Arturo Cataño como Tenma de Pegaso, Arturo Castañeda como Alone/Hades y Leyla Rangel como Sasha/Atena. Queda por ver si el éxito los acompaña como para justificar una versión en Blu-Ray en formato widescreen y en HD (y quién te dice, por ahí hasta con subtítulos).







Lo más paradójico de todo Lost Canvas es que su creador original ahora parece decidido a eliminar todo este riquísimo trasfondo narrativo del canon oficial con su propia serie, Next Dimension. Inicialmente la idea era que ambos mangas corrieran en paralelo, con el suyo sirviendo de "base" para la precuela de Teshirogi, al mismo tiempo que él continuaba la historia de Seiya hacia adelante, con lo que había planeado para la Saga del Cielo. Sin embargo, por alguna razón desconocida al día de hoy, llámense celos, creatividad, envidia o amnesia; empezó enseguida a postular premisas y personajes que contradecían lo dicho en su contraparte. Ante las preguntas de sus nuevos fans, la autora dijo que todo iba a tener sentido cuando terminara su manga, sin embargo el final de Lost Canvas llegó sin ninguna explicación concluyente. Queda por ver si Kurumada encuentra la vuelta de tuerca necesaria para validar ambas obras y no descartar todo lo alcanzado por su compañera. Next Dimension desgraciadamente avanza a paso de tortuga anémica, con capítulos publicados cada muerte de obispo (o Patriarca, ¡Jah!) y con apenas 3 tomos editados desde 2006. Ivrea tiene 2 de esos tomos publicados en Argentina, con todas las páginas a color, con el #3 programado para Diciembre. ¿Cómo va a arreglar Kurumada tantas contradicciones? Una posibilidad sería que se plantee que LC es el pasado "original" y que la versión de ND sea una suerte de nueva línea temporal creada por la aparición de Saori, Shun e Ikki en esa era... Puede que en esa nueva realidad también Marty McFly y Trunks hayan podido fundar Dharma y así evitar que Skynet mate a Bill y Ted...

La cuestión es que Seiya volvió pisando fuerte en el nuevo milenio (con las mismas zapatillas blancas). A punto de alcanzar su 25 aniversario, tiene además un nuevo spin-off de Lost Canvas a cargo de la misma autora y protagonizado por los Caballeros Dorados (siempre los favoritos, no hay caso); una próxima película hecha íntegramente en animación 3D a cargo de Toei; y como si fuera poco, ¡un musical! Con el nombre provisorio de "Saint Seiya Super Musical" va a estar protagonizado por Kenta Kamakari, cantante del grupo Cocoa Otoko, y basa su argumento en la primera película ("Los Caballeros del Zodíaco contra Eris"). Habrá que ver si con esto redimen aquel patético musical de 1991 donde el grupo SMAP interpretó la saga de Poseidón en armaduras de plástico pintado... Los fans, contentos, y Kurumada juntándola con Pala de Oro.

MERCHAN DISING

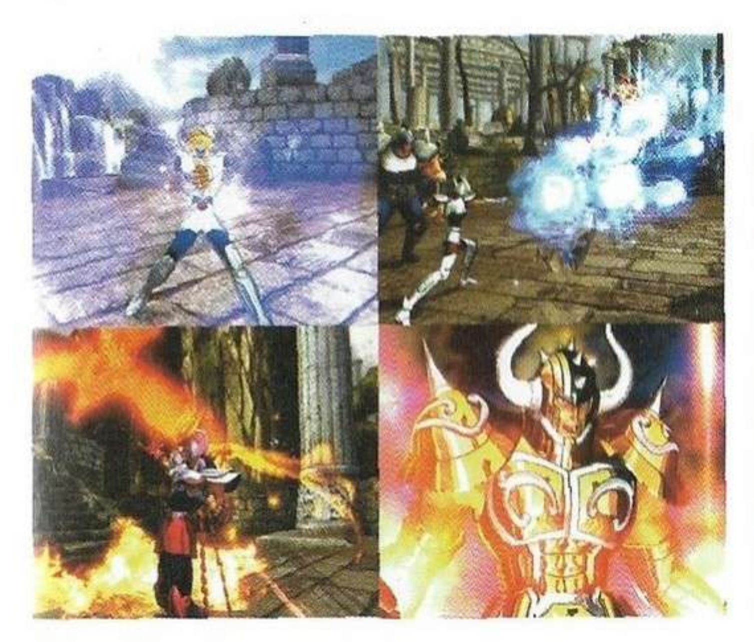


VIDEOGAMES



Sin contar los primigenios jueguitos para NES, Game Boy y demás consolas prehistóricas, hubo dos entregas destacables para PS2 con Saint Seiya: Chapter Sanctuary en 2005 (que trae el opening original en 3D) y Saint Seiya: The Hades en 2006. Ambos tuvieron más éxito en Europa que en Japón, aunque sus cifras de venta no fueron gran cosa. En ocasión del 25 aniversario de la serie, Namco Bandai anunció la salida del Saint Seiya Sanctuary Battle, de forma exclusiva para PS3. El desarrollador es Tecmo-Koei reconocido por sus títulos estilo beat 'em up contra cientos de oponentes simultáneos antes de enfrentarse a un malo final en combates uno a uno (Dinasty Warrios, Gundam Musou). Sin duda una dinámica muy acorde a la trama de esa parte de la serie, aunque se supone que incluye también otras aventuras alternativas. Puede jugarse co-op de hasta dos jugadores y los cinco protagonistas están confirmados como disponibles. Va a salir a la venta en Japón hacia finales de este año y ya tiene salida occidental programada para 2012.









TOYS

Desde Diciembre de 2003 Bandai comenzó a muñequizar todos y cada uno de los personajes del universo Seiya, en todas su variantes de armaduras, en la excelente y codiciada línea Myth Cloth; la cual lleva ahora más de 100 figuras diferentes y contando (las mujeres son las próximas en salir)... No contentos con semejante logro, los genios jugueteros de Bandai decidieron hace cuestión de meses lanzar dos nuevas colecciones. Por un lado los Myth Cloth EX: muñecos de cuerpo entero, muchísimo más articulados que su versión anterior y que cuentan con armaduras modificadas, para poder posarlos mejor vestidos, con efectos de golpes especiales y que no parezcan un Koh-i-Noor cubierto de papel de alfajor. El primero de los doce caballeros dorados salió en Agosto pasado y fue Saga de Géminis, que viene con ambas opciones de personalidad, en cuatro diferentes expresiones faciales (como para no desarrollar esquizofrenia, pobre tipo...). Le seguirán de Aioria de Leo en Octubre y después Mu de Aries en Diciembre.



La segunda colección es la espectacular Saint Cloth Crown, compuesta de muñecos de más de 30 cm de altura, que por su tamaño permiten armaduras extremadamente detalladas (¡y tremendamente pesadas! Uno de estos en la cabeza es TERMINAL...). El primer elegido para Septiembre es lógicamente Seiya, vestido con armadura de Sagitario, y que también incluye la cara de Aioros para duplicar las opciones. El proyecto inicial de esta línea es hacer lo mismo con los cuatro protagonistas de bronce que quedan, cubiertos en las respectivas armaduras doradas que utilizaron en la historia junto a las cabezas de sus caballeros originales.















LA HISTORIA ORIGINAL

Como se explicó antes, Lost Canvas, cuenta los eventos que sucedieron en la Guerra Santa anterior a la de la serie original, es decir 250 años antes, durante pleno siglo XVIII. La base de la historia, según marcaba la propia Teshirogi, fue desarrollar el tema de la amistad que tanto se remarcaba en la serie clásica desde una perspectiva opuesta. Mientras que la trama original mostraba cómo se iba consolidando paulatinamente la amistad entre Seiya y sus compañeros, Lost Canvas se centraba en lo contrario: ver cómo amigos entrañables tienen que resignarse a combatir a muerte. Los tres personajes en cuestión son Tenma, Sasha y Alone tres hermanos de corazón, que por desgracias del destino terminan descubriendo que son la encarnación actual del Caballero de Pegaso, Atena y Hades respectivamente. Esta versión del dios del inframundo no es el típico villano bidimensional que quiere el apocalipsis de guacho pistola que es nomás, sino el típico antagonista (depre japonés) que cree que llevando la muerte al planeta entero es la única forma en la que la gente puede llegar a encontrar la paz. La forma de alcanzarlo es pintando un cuadro en el cielo entero (de ahí el nombre del famoso "Lienzo Perdido") que absorba la vida de toda la gente del planeta para llevarlos a descansar al Más Allá.

Además del trío protagonista, otros personajes de peso son Shion de Aries y Dohko de Libra, que en esta versión es el maestro directo de Tenma; y con el correr de los capítulos se van sumando otros Caballeros de Bronce (entre los cuales toma especial protagonismo Yato de Unicornio) y de Oro, que (como siempre) se dan el lujo de tener las peleas más alucinantes y las muertes más honrosas, dando pie a los derroches de sangre a los que tan bien nos acostumbró la franquicia desde el día uno. Los nuevos-viejos Caballeros Dorados tienen varias vueltas de rosca en cuanto a poderes y orígenes que los relaciona con sus sucesores modernos; como que el rosario que forja Asmita de Virgo es el mismo que posteriormente usa Shaka en la saga de Hades; o que Aldebarán resulta no ser un nombre propio sino una suerte de título que hereda cada Caballero de Tauro al asumir la montura. Otro mérito de Lost Canvas es que rompe, al menos parcialmente, con el estigma de la eterna espiral de poder, que tanto se repetía en la serie clásica, donde los Caballeros de Plata/Oro/Poseidón no se cansaban de decirle una y otra



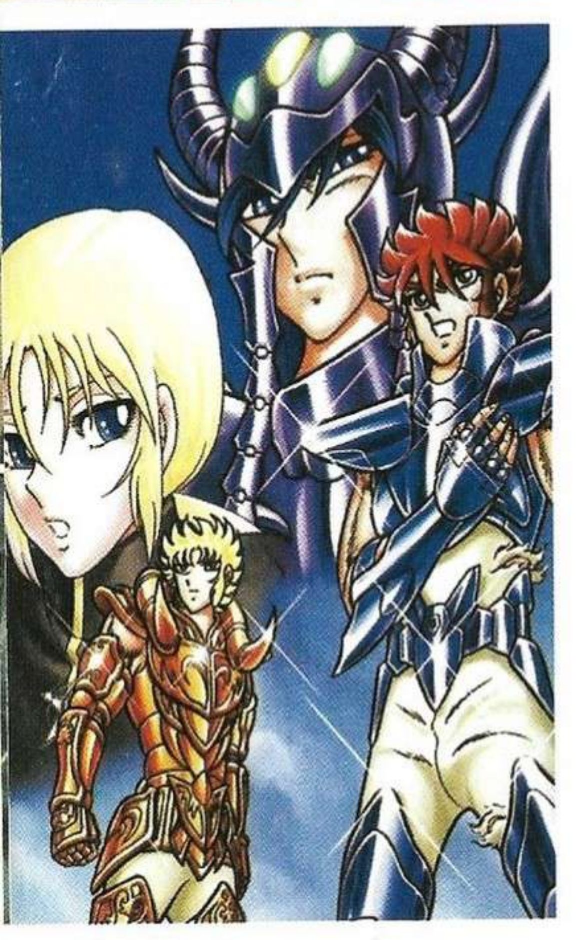


vez a los de Bronce frases en la línea de "ustedes son unos simples caballeritos de bronce, no pueden hacer nada contra mí, que soy de tal y cual rango mejor", pero ¡oh sorpresa!, indefectiblemente terminaban cortando baldosas con la nariz (que también pasa en Episode G, con Titanes que se la pasan repitiéndole a los Dorados "ustedes son unos simples humanos, no pueden hacer nada contra blah blah..."). Teshirogi también tuvo la genial inspiración de sumar un factor de "ingenio" al combate que sirvió de base a generar algunas de las peleas más frescas e impredecibles de todo el shonen actual. Eso sin contar las peleas en el barco pirata fantasma, y otros delirios alucinantes aunque no necesariamente desubicados para el contexto de la trama. Como sucede indefectiblemente con todas las precuelas, uno siempre sabe cómo van a terminar, así que la mayor gracia de la serie pasa por ir viendo cómo van palmando uno a uno los distintos Caballeros de Atena, hasta que queden sólo Shion y Dohko, los únicos dos sobrevivientes siempre mencionados en la serie clásica... aunque tampoco quedó de lado alguna que otra sorpresita. Como otro de los tantos guiños extra al material original, la autora también terminó mostrando a una encarnación previa de Ikki en el personaje de Kagaho (pobre, cómo lo deben haber jodido en la primaria...) de Bennu; y también deja sugerido de manera muuuuy sutil que la lemuriana Yuzuriha es probablemente la madre del insoportable Kiki.









DIFERENCIAS ND Y LC

Next Dimension también se ubica en el siglo XVIII durante la misma Guerra Santa, pero al mismo tiempo continúa la historia moderna contando cómo Saori y Shun tratan de salvar al moribundo Seiya del final del manga original (declarado muerto, pero en otra obra social su condición mejoró a "vivo"). La única opción para salvarlo resulta ser volver al pasado y destruir la espada que se ensartaría en él 250 años después. Es en este punto donde salta una de las grandes incoherencias de la trama, ya que resulta que sólo tienen tres días para hacerlo... ¡habiendo viajado trescientos años al pasado! Las contradicciones entre Next Dimension y Lost Canvas quedan en evidencia bien desde el principio: Saori llega al pasado convertida en un bebé, que paradójicamente resulta ser la encarnación de Atena de aquella época también y que obviamente el Patriarca de turno quiere asesinar al instante (claramente debe haber sido una bebé horrible para generar semejante reacción virulenta en todos los patriarcas); Tenma tiene un maestro diferente, Suikyo de la Copa que termina devenido en Espectro de Garuda; la mayoría de los antiguos Caballeros Dorados directamente son otros (de jeta por lo menos, personalidad para comprar no tienen); Shun e Ikki andan dando vueltas golpeando ancestros a troche y moche; y el hilo conductor de la trama es completamente diferente. Cómo van a reconciliarse ambas historias (si es que en algún momento lo hacen) es un enigma más grande que a dónde van a parar las cajas de las armaduras cuando las tienen puestas.



El bebé más odiado del mundo, Ikki flambé y Tauro violador de omóplatos.



tiempo siempre soluciona las cosas

GUÍA DE RELACIONES
Viajan en el tiempo
Reencarna en
Se convierte en
Maestro de
Mata a

NEXT DIMENSION *- HADE'S MYTH -*





Saori, Shun e Ikki viajan al pasado para salvar a Seiya, pero Saori llega convertida en bebé y aunque sí está Alone que se convierte en Hades, no parece haber otra encarnación de Atena aparte de ella.

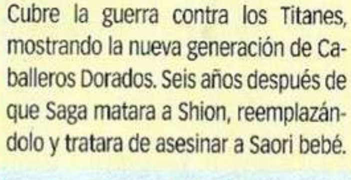
LOST CANVAS



Sasha es la encarnación de Atena, Dohko es maestro de Tenma y junto a Shion son los únicos dos sobrevivientes de la Guerra Santa. Bennu Kagaho, inicialmente un Espectro de Hades, termina redimiéndose para reencarnar después en Ikki.

EPISODE G





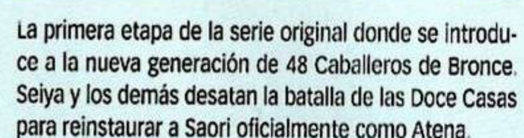
Cubre la guerra contra los Titanes, mostrando la nueva generación de Caballeros Dorados. Seis años después de que Saga matara a Shion, reemplazándolo y tratara de asesinar a Saori bebé.

SAINT SEIYA



La primera etapa de la serie original donde se introduce a la nueva generación de 48 Caballeros de Bronce. Seiya y los demás desatan la batalla de las Doce Casas para reinstaurar a Saori oficialmente como Atena.

ASGARD - ODÍN







El arco de Asgard, sólo anime (capítulos de relleno) que cuenta la lucha contra Odin y sus Dioses Guerreros.

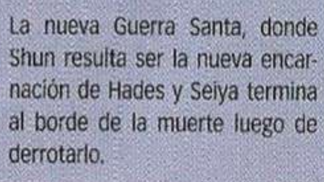
POSEIDÓN



La lucha contra Poseidón y sus siete Generales Marinos. Kannon, el gemelo de Saga, despierta el espíritu atrapado de Poseidón, y lo manipula para atacar a Atena

HADES





La nueva Guerra Santa, donde Shun resulta ser la nueva encarnación de Hades y Seiya termina al borde de la muerte luego de derrotarlo.

Seiya está en coma y los Ángeles del Olimpo atacan para tratar de rematarlo, en un posible inicio a la Saga del Cielo (similar a la quinta película).

NEXT DIMENSION *-GALAXY MYTH-*



EL LIVING DE LA VIDA LOCA de Him the Song

¡Holaz, trolaz!! Bienvenidos a mi columna... ¡¡la que me cuelga entre las piernas!! No, cortemos acá. Quiero hablar en serio un momento. Creo que es momento de dejar caer esta careta maquillada y con brillantina... ¡NO SOY GAY! Nunca lo fui... Pero jamás me animé a confesar mi verdadera orientación por los prejuicios que tildaban injustamente a los heterosexuales como yo con figuras aburridas, sin gracia ni articulación. Ahora ser gay es sinónimo de matrimonio igualitario, o sea aburrido. La persona que me imita entre los de carne y hueso, Enrique Martín Morales, a.k.a. Ricky Martin, declaró públicamente que prefiere los pitos a las cachuchas; así que claramente ya no tiene nada de especial. Ahora siento que finalmente puedo ser abiertamente como soy. Gracias a la incansable labor de defensores de mi estilo de vida como Coco Sili (Coconut Tontin para los amigos) hoy puedo gritar a los cuatro vientos que desde mi fecha de salida he tenido relaciones plasticales con más de veinte Barbies y otras tantas Bratz (que esas se enfiestan con cualquiera), que las Pullip me hacen la cabeza y que todas las noches sueño con quedar atrapado entre los muslos de una Chun-Li de Neca. Ahora puedo dedicarme a mi verdadera pasión, y lo que realmente quise hacer desde el principio: ¡tener un Talk Show! En esta primera entrega, en honor al tema de tapa, quiero invitar a mi living nada menos que a... ¡Seiya! ¡Adelante!



[Aplausos]

S: *Hola. Hola. Muchas gracias. Un gusto estar en tu primer programa, Él.*

E: *Disfrutando de las vacaciones, me imagino.*

S: *Seeeeh, ¡no te das una idea! Una vez en la vida que no me toca tener que rescatar a la tarada... ¡Y encima me tienen que salvar a mí! Me siento como una pelota de fútbol sentada en platea preferencial viendo cómo patean al árbitro de un lado al otro de la cancha.*



E: *Me alegro, querido, me alegro. Tengo una sorpresa para vos. Alguien que se muere por verte... ¡Un fuerte aplauso para Tenma!*

[Aplausos]

T: *¡Es un honor conocerte en persona, Seiya!*

S: *Para nada, pibe, te ganaste la armadura vos solito. Te felicito.*



E: *Esto es como tener a Maradona y a Messi juntos... si Leo fuera el 10 de la selección del Virreinato del Río de la Plata en un mundial de 1786.*

S: *...*

T: *En fin... Es todo un orgullo poder llevar tu armadura... Lástima la caja esa que te mata la columna.*

S: *¡¿Viste?! El que inventó las armaduras y dijo que por ponerle dos tiritas se "convertía en mochila" era un hijo de puta que odiaba las espaldas. En la silla de ruedas en realidad terminé por una hernia de disco de andar cargando esa porquería.*

T: *Y cuando te sacás la armadura para guardarla, el tener que volver a bajarle uno por uno los resortes para que salga volando bien la próxima vez que la abrís... Las veces que la bota izquierda me quedó trabada... un bochorno...*

S: *Por eso me gustaba tanto la de Sagitario... Esa era wireless... Venía solita donde sea que estuvieras, peleabas, y después salía volando. Un lujo...*

E: *Sin ofender a los presentes, pero comparada con las doradas, de "armadura" no tiene nada la de Pegazo. Yo acá veo un corpiño de una teta con hombreras y pollerita... Por acá una tiara y una riñonera doble con hebilla... Más allá de que sólo parezca querer proteger los pies, andá a saber qué fetiche había ahí; es tremendamente maricona... y miren que yo sé de eso...*

S: *Y sí, es lo que te dan cuando estás en la B... de Bronce, me refiero. Yo encima tengo esta cabeza de caballo en la cabeza, me siento el médico brujo de los Ewoks...*



T: *¡Pero por lo menos es un casco! ¿Qué hago yo con esta vinchita? No sé si tirársela a los malos como Sailor Moon...*

E: *Ahora que caigo... ¿No se supone que es la misma armadura? ¿Qué pasó en el medio?*

S: *En realidad sí hay una explicación, casi nadie lo sabe, pero tiene mucho sentido una vez que lo entendés. Lo que pasó fue que...*

E: *Ah, desgraciadamemte, el papel es tirano. Vamos a tener que cortar acá. Muchas gracias a Seiya y a Tenma por venir. ¡Nos vemos en el próximo número!*



[Osai Insaiaut Él livilavidalooocaaa]

facebook.com/EL.LaCancion

¿TERMINASTE 100% TODOS LOS JUEGOS ANTERIORES DE LA SERIE, HASTA LOS DE CELULAR? ¿LEÍSTE TODAS Y CADA UNA DE LAS NOTITAS PERDIDAS, NOVELAS E INFO SECRETA DE LA SAGA? NOSOTROS SÍ, Y REORGANIZAMOS TODO EN UNA SOLA HISTORIA COMPLETA PARA QUE NO TE PIERDAS NADA!



JAPÓN

DATA DEL LUGAR

CIUDAD: TOKYO, LOCALIDAD DE TAITOU

FORMA MÁS SENCILLA DE LLEGAR:
LÍNEA DE SUBTE METRO GINZA, DESDE ESTACIÓN UENO DEL TREN YAMANOTE.

JAPAN TOUR

ASAKUSA

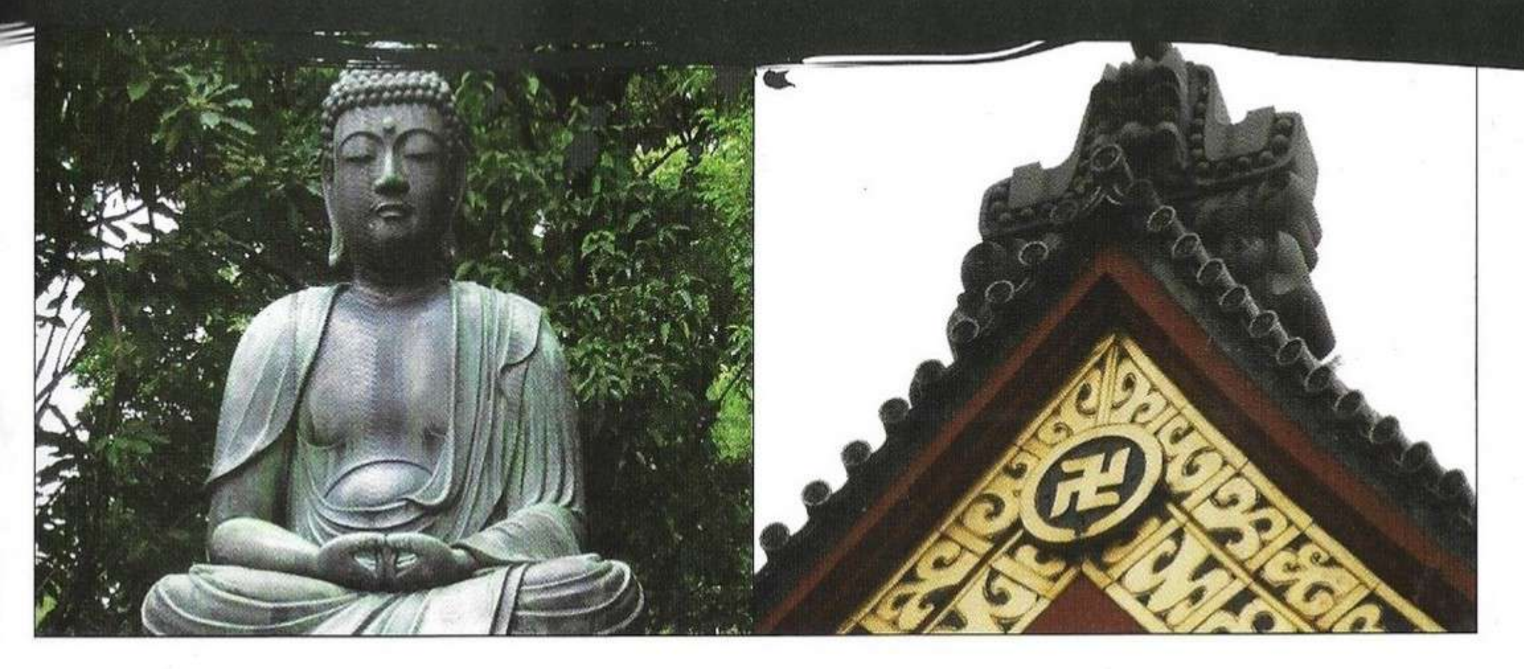
Lo que durante la era Edo samurai fue el centro del entretenimiento en la capital, con sus casas de geishas, teatros de kabuki y después los primeros cines; es hoy uno de los puntos turísticos más importantes de Tokyo. Si bien fue casi completamente arrasada durante los bombardeos incendiarios de la Segunda Guerra Mundial y reconstruida en los años '50 y '60, no hay edificios más modernos que desde ese momento, lo que la vuelven uno de los distritos más tradicionales de la moderna metrópolis.

La atracción principal de Asakusa tanto para turistas como para los propios japoneses es el Templo Sensou-ji, el templo budista más antiguo de Tokyo y uno de los más grandes. En una leyenda muy similar a la de la Virgen del Pilar, fue construido en el año 645 para albergar una estatua de la diosa Kanon que dos hermanos encontraron en el cercano río Sumida y que, aunque regresaron al agua varias veces, siempre volvía a aparecer. Es muy fácil de ubicar, sólo hay que ver la enorme puerta roja Kaminari-mon (Puerta del Trueno), con un Deva enorme a cada lado.

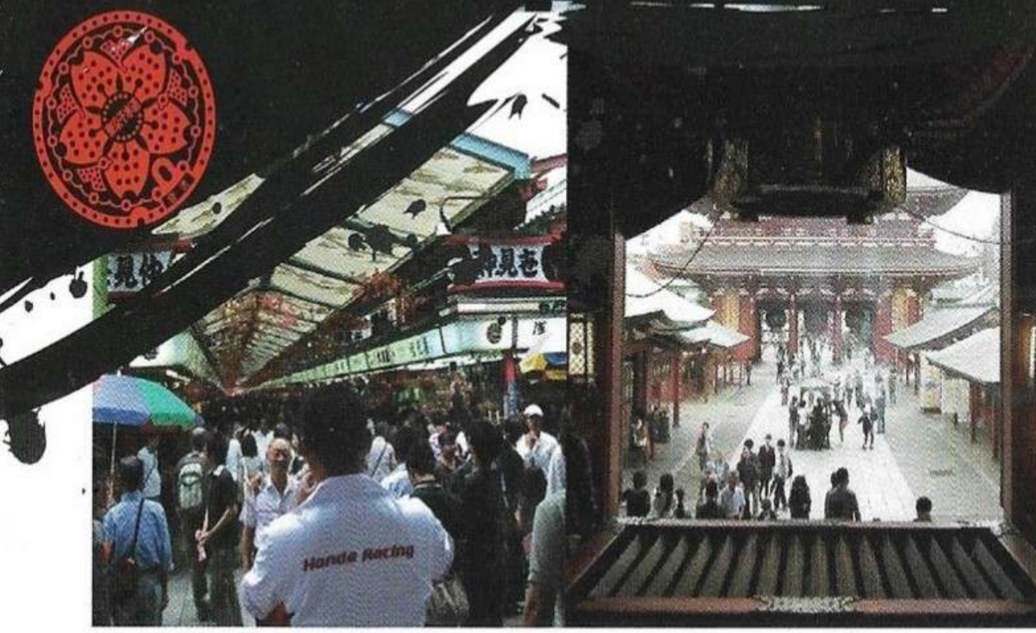


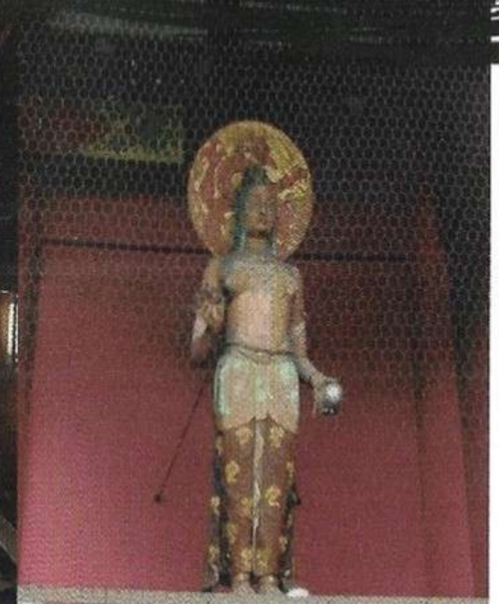


Antes de entrar es muy útil visitar el centro para turistas ubicado justo en frente, donde pueden conseguirse mapas de todo tipo en letras romanas y responden preguntas en varios idiomas. La puerta da comienzo al Nakamise, un camino de dos cuadras y pico, lleno de negocios de souvenires tradicionales, ideales para llevar de regalo a la familia, donde no hay que dejar de probar todas las muestras gratis de galletitas a la venta; y que termina en la puerta principal del templo (Houzoumon), con su icónica sandalia gigante en un costado.



Antes de entrar al edificio principal, la tradición es hacer Temizu, (lavarse la mano izquierda, después la derecha y después un buche), y también llevarse humo de incienso a la zona del cuerpo que se quiera curar. Adentro se pueden comprar todo tipo de Omamori (bolsitas con amuletos, ¡no mirar adentro o se va el efecto!), y adivinar la fortuna con un Omikuji (los papeles con los resultados están impresos en inglés también). A un costado están la pagoda de cinco pisos y el Santuario de Asákusa, y los fines de semana hay puestitos con comida clásica de festival.







Asakusa se puede recorrer fácil a pie; pero si hay 8000 yens extras para gastar se puede hacer un tour guiado para dos en los tradicionales carros Jinrikisha, cuyos atractivos tiradores levantan clientes frente a la puerta Kaminari-mon.



En las calles aledañas al templo hay una multitud de restaurantes buenos y económicos, (¡infaltable probar un Champon de la cadena Ringer Hut!), y también pueden encontrarse varios Ryokan (casas de huéspedes tradicionales) bastante baratas si no molesta dormir sobre futon en el piso de la habitación. A pocos minutos del templo está la zona de Kappabashi, donde todos los restaurantes compran sus vajillas y utensilios, y donde pueden conseguir reproducciones en plástico de cualquier plato de comida para luego exhibir en sus ventanas.





PERDEDORES MULTIPLATINO



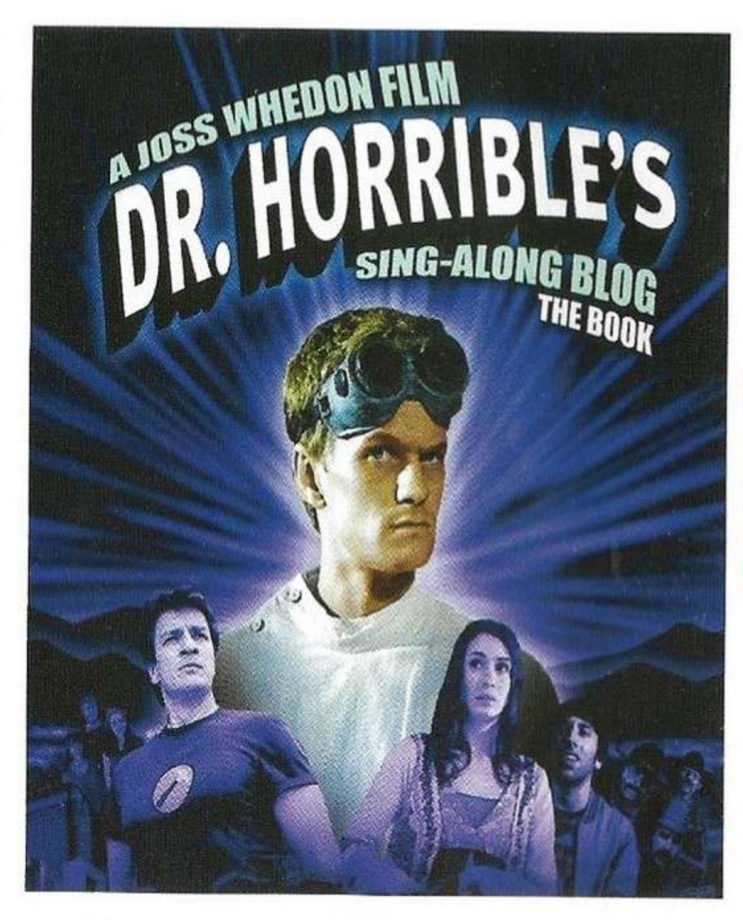
Glee © 2011 Fox

POR AGUSTÍN GOMEZ SANZ

Sorprende siempre en entregas de premios o programas cómicos descubrir que tal o cual actor famoso (pongamos por ejemplo, uno que encarna a un colérico mutante canadiense con garras de adamantium en las manos) resulta ser un experto cantante y bailarín. La realidad es que la distancia entre Hollywood y Broadway es más corta que lo que uno normalmente cree, y aunque los musicales fueron clave en la formación del cine y la televisión, una enorme cantidad de factores tuvieron que confluir para que un show como Glee pudiera volver a ponerlos en su lugar de privilegio en este nuevo milenio.

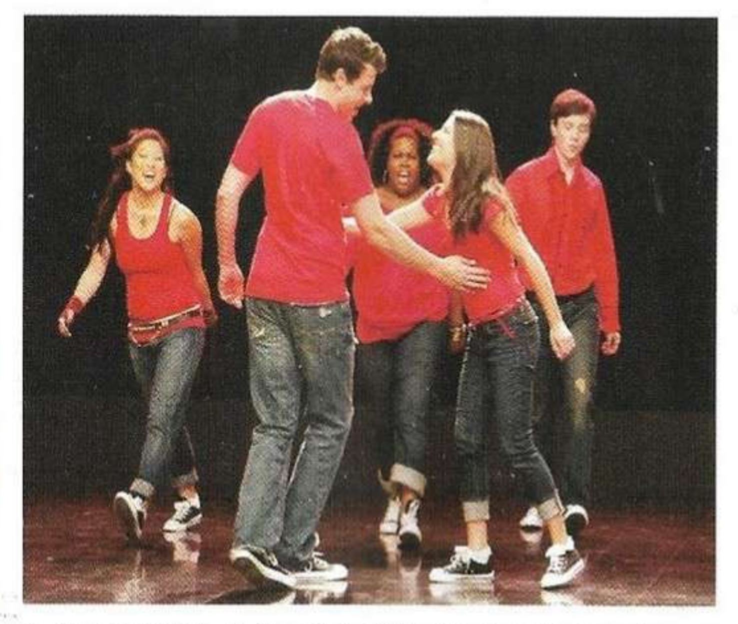
Es difícil pensar en estrellas de Hollywood más importantes que Fred Astaire y Ginger Rogers durante los años '30; y no recordar películas como El Mago de Oz, Cantando Bajo la Lluvia, o La Novicia Rebelde al pensar en el cine de los '50 y los '60, por no mencionar a los ahora ridículos "pandilleros bailarines" de West Side Story o las ingenuas películas de Elvis, o sus "pares" nacionales de Palito Ortega y el Club del Clan (que extrañamente no se trataban sobre la supremacía aria). Sin embargo algo pasó a comienzos de los '70 que hizo que las audiencias se hartaran del género y los cineastas lo abandonaran para volcarse casi por completo a las bandas de sonido hechas con canciones famosas del momento que después les permitieran vender el soundtrack por separado. En los treinta años que siguieron sólo hubo esporádicas producciones musicales relevantes (Grease, Bugsy Malone, Annie, etc) que más que nada eran versiones filmadas de musicales exitosos de Broadway. El único espacio en el que seguía vigente el musical era en el de la animación: arrancando con La Sirenita en 1989, comenzó lo que se conoce como el Renacimiento de Disney, que significó nuevas películas animadas (musicales) cada año. Así llegaron Aladino, El Jorobado de Notre Dame, Pocahontas, La Bella y la Bestia y El Rey León (las últimas dos terminaron siendo tremendos éxitos al ser adaptadas al musical de teatro); al

mismo tiempo que Tim Burton produjo The Nightmare Before Christmas, Dreamworks sacó El Príncipe de Egipto, y el genial Don Bluth hizo Anastasia para Fox. Recién a comienzos de 2000, apoyado en parte por la moda del movimiento Bollywood indio, el género musical volvió a colocarse como una propuesta artística interesante y viable en términos de audiencia, con películas como Moulin Rouge y más adaptaciones de musicales teatrales exitosos como Chicago, El Fantasma de la Ópera, Sweeney Todd, y (¡guohk!) Mamma Mia; llegando incluso a la parado-ja de hacer una versión fílmica del musical de The Producers, que a su vez era la versión musical de una película... (un Ouroboros trenzado con un Moëbius, bah). También habría que mencionar que localmente el propio Tinelli vio el resurgimiento de los musicales como una posible opción para su programa, aunque después se dieron cuenta que para superar el rating de un caño, simplemente bastaba con poner DOS caños (¡¡y ahora tres!!)... Aún con la nueva bocanada de aire fresco que había en Hollywood, los musicales estaban muy lejos de ser algo "cool", que las nuevas generaciones pudieran aceptar... En especial para los que no se habían criado con High School Musical y American Idol... El crédito de ese cambio en el panorama social se lo merecen tres personas en particular: Los primeros dos son Trey Parker y Matt Stone. Grandes amantes del género musical, el dueto de creadores había incluido muchos números cantados en su serie de cabecera South Park, y cuando en 1999 finalmente obtuvieron el visto bueno para su versión fílmica Bigger, Longer & Uncut; no tuvieron mejor idea que convertirla en un musical hecho y derecho. Esta tendencia también la repitieron y llevaron a un nivel incluso más elaborado en 2004 con Team America: World Police, donde el protagonista es justamente un actor de musicales. Curiosamente, Parker y Stone son hoy en día los autores de The Book of Mormon, la obra de Broadway más exitosa y premiada de este año. El tercer responsable es nada menos que Joss Whedon, actual director de la esperadísima Avengers y padre de éxitos televisivos como Buffy the Vampire Slayer,



Angel, la espectacular Firefly, y la más reciente Dollhouse. En 2001 Whedon se jugó la reputación al escribir y dirigir un capítulo de Buffy completamente cantado: "Once More, with Feeling" fue el episodio más complicado de producir en toda la historia de la serie y requirió tres meses de ensayos previos, pero al día de hoy sigue siendo un hito televisivo, que a su vez inspiró casos similares en Scrubs y Grey's Anatomy. Pero sin duda el golpe de gracia de Whedon en favor del musical vino durante la famosa huelga del gremio escritores entre 2007 y 2008, que dejó congelada a la industria del cine y la tv norteamericana. Viendo qué podían hacer para producir algo barato y que no quebrara los reglamentos del paro, Joss y sus dos hermanos crearon una genial miniserie cómica-musical para la web llamada Dr. Horrible's Sing-Along Blog. Protagonizada por Neil Patrick Harris (Barney en How I Met Your Mother), como el titular aspirante a supervillano, envuelto en un triángulo amoroso con el


Los creadores de gLee, ningunos losers...



heroico e insoportable Captain Hammer (Nathan Fillion de Firefly y Castle) y la inocente Penny (la musa del fandom Felicia Day); esta serie terminó convirtiéndose en un éxito increíble que dejó la cancha completamente abierta para que alguien pateara el gol...

Ese alguien fue Ian Brennan: un actor con poca suerte profesional, que un día de 2005 se decidió, sin siquiera haber visto una película de High School Musical y con ayuda de un manual para principiantes, a escribir un guión de cine, basado en sus propias experiencias como miembro del grupo de coro de su secundaria... cosa que odiaba, por cierto. Desde muy joven Brennan había tenido el sueño de ser actor, asi que terminó anotándose en el club de drama de su secundaria. Como el director de obras teatrales de su colegio también resultó estar a cargo del coro (persona que tiempo después terminó siendo el modelo para el personaje de Will Shuester), Brennan se metió a la fuerza en ese grupo para ampliar su repertorio y también tratar de garronear mejores papeles en las obras escolares.

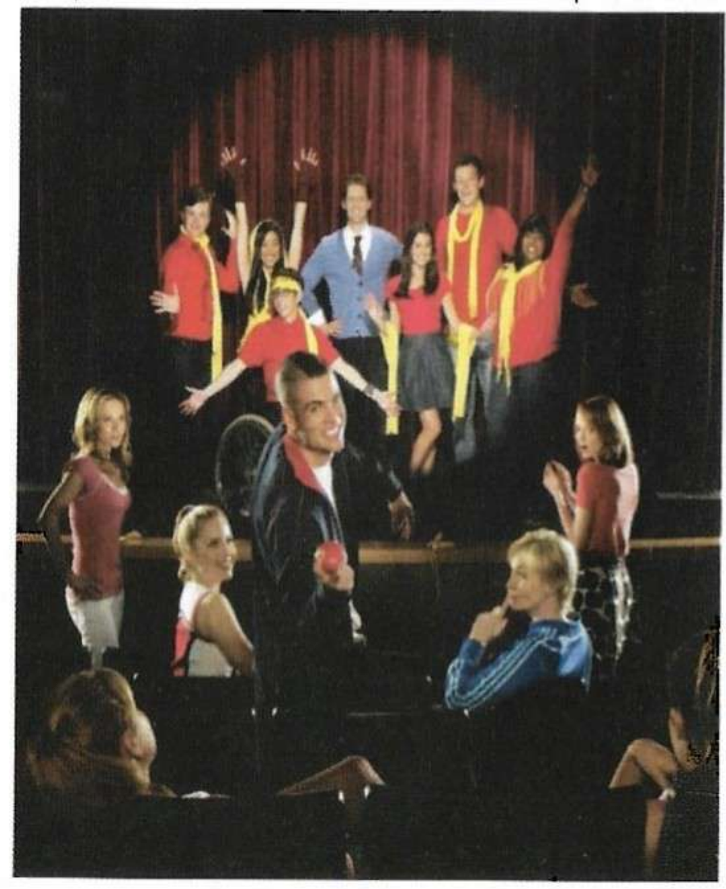
El disparador de la idea del guión fue el enterarse de que el nuevo director del coro de su vieja secundaria había sido condenado a prisión por haberse empomado a uno de sus estudiantes (algo que pasa al principio de la propia serie). Aunque el punto que Brennan quería explorar en su historia era la, ridícula según él mismo, idea de que hasta en los pueblitos más ignotos siempre hay gente que tiene sueños de grandeza y piensa que unirse al coro va a ser su oportunidad de "brillar". El libreto dio vuelta por todas las mesas de las productoras sin generar ningún tipo de interés, hasta que un amigo de Brennan se lo mostró a su compañero de gimnasio, Ryan Murphy, que por ese entonces levantaba plata con pala como creador de la exitosa Nip/Tuck. Murphy también había formado parte del coro de su secundaria con sueños de grandeza, así que el concepto resonó muy bien en su cabeza (jeh). Fue él quien sugirió reescribir completamente el argumento de Glee para adaptarlo al formato televisivo, y esta vez tardó sólo 15 horas en ser comprado por la cadena Fox...

La idea de Murphy era que cada capítulo combinara de cuatro a ocho números, que apelaran tanto al público más mayorci-

to como también al más joven, razón por la cual no sólo se prestó especial atención en elegir un buen balance de canciones modernas y clásicas, sino que también se creó un elenco de personajes adultos que actuara sus propias líneas argumentales en paralelo a las de los adolescentes. La sorpresa llegó a la hora de empezar a pedir permiso para hacer los covers de las canciones. El tono optimista y el mensaje de inclusión que mostraba la serie les abrió literalmente las puertas de las diferentes disqueras y músicos, que fueron de los primeros en apoyar el proyecto. En contraparte, Guns N' Roses fue uno de los primeros en negarse, mientras que Coldplay tampoco aceptó de entrada pero al poco tiempo terminó dando el sí. En cambio, otros artistas como Bryan Adams y Billy Joel directamente ofrecieron de primera mano sus canciones para el show. A medida que la temporada avanzaba se fueron lanzando las compilaciones de los covers de Glee a través de Columbia Records, pero la gran estrategia fue poner a la venta en iTunes dos semanas antes de su emisión todos los singles que aparecían en cada capítulo. Cuando era claro que las reversiones despertaban el interés popular por los temas clásicos, algunos artistas llegaron incluso a ofrecer su material gratis.

La segunda clave del éxito de Glee fue la elección de su elenco. El papel de la protagonista central, Rachel Berry, se le dio a Lea Michele; una veinteañera actriz reconocida de Broadway, que trabaja en musicales desde los 8 años. Como su prospecto amoroso estaba, Finn Hudson, interpretado por el canadiense Cory Monteith; que sí tenía cierta experiencia actoral apareciendo como extra en varias series filmadas en ese país como Smallville, Supernatural, Flash Gordon, Stargate Atlantis y SG-1, además de un papel regular en Kyle XY. Aunque no era muy ducho en el canto, Montieh era y es baterista de una banda de rock indie llamada "Bonnie Dune", cosa que le dio el background musical necesario para poder calificar. El triángulo amoroso se completaba con Quinn Fabray, que quedó a cargo de Dianna Agron; otra actriz con más experiencia tras la cámara que en las tablas, apareciendo en Shark, Numb3rs, un papel recurrente en Veronica Mars, y curiosamente como la líder del grupo de porristas al que pertenecía la rubiecita inmortal de Heroes, rol que tuvo que repetir en Glee.

El prácticamente novato Chris Colfer, se presentó para audicionar para el controversial rol del paralítico Artie Abrams, papel que terminó cayendo en Kevin McHale, un cantante de la bandita adolescente NLT (Not Like Them) cuyo único single fue parte de Bratz: The Movie (¡juah!). Sin embargo Ryan Murphy, quedó tan impresionado con la actuación del descartado Colfer que terminó creando un personaje especialmente para él: el gay contratenor y fanático de la moda Kurt Hummel. Desgraciadamente esa inclusión significó eliminar a otro personaje, Rajish, que habría traído la cuota Bollywoodense al programa. Otro caso llamativo del casting fue el de Heather Elizabeth Morris, una bailarina que había sido backup de Beyoncé durante su Experience World Tour y formó parte de las presentaciones del exitosísimo tema "Single Ladies (Put a Ring on It)". Morris estaba estudiando actuación cuando le pidieron que le enseñara la coreografía a los actores de Glee para uno de sus primeros capítulos y terminó quedando como la prácticamente muda tercera porrista Brittany S. Pierce (o [brit'ni-spiars]). Aunque al principio su papel estaba reducido a meter la ocasional frase estúpida, fue creciendo con el correr de los capítulos hasta



GLEE



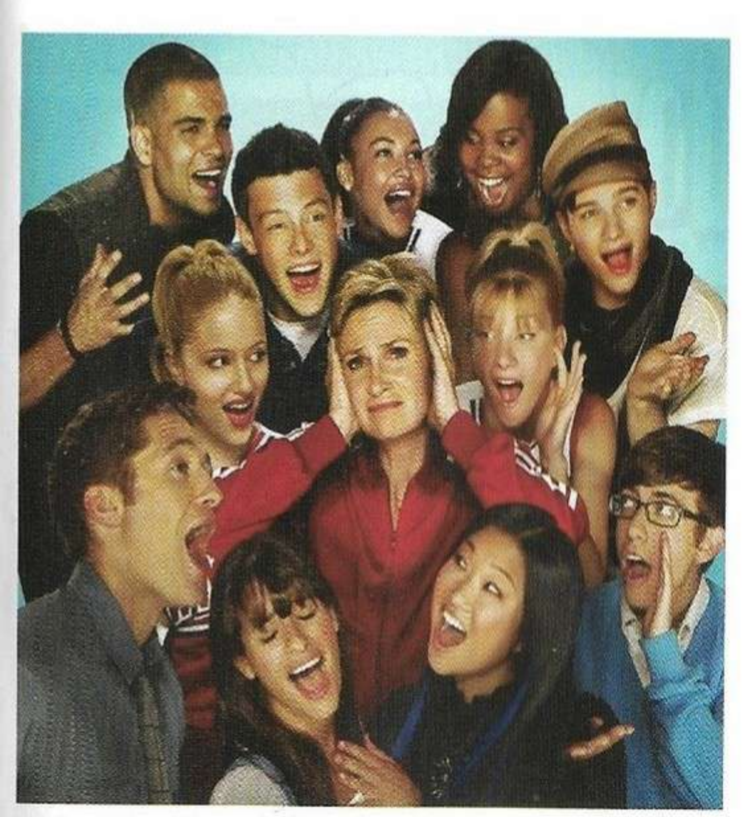
Sesión para la revista masculina GQ, que incita al solo con vibrato...

convertirse en uno de los favoritos del público.

El presupuesto de cada episodio se mantuvo siempre en unos tres millones de dólares, con un promedio de diez días sólo para la grabación, cosa que es una locura en tiempos de producción de tv, pero que se justifica por tener tantas coreografías. La primera tanda de 13 capítulos que Fox había mandado a producir inicialmente se emitió en Estados Unidos entre el 19 de Mayo y el 9 de Diciembre de 2009; pero ni bien comprobaron el éxito que tenían en las manos mandaron a expandirla a una temporada completa de 22. Estos 9 capítulos restantes llegaron entre el 13 de Abril y el 8 de Junio de 2010, donde se dieron el lujo de traer al propio Joss Whedon para que dirigiera uno de ellos; que encima también incluía a Neil Patrick Harris como invitado.

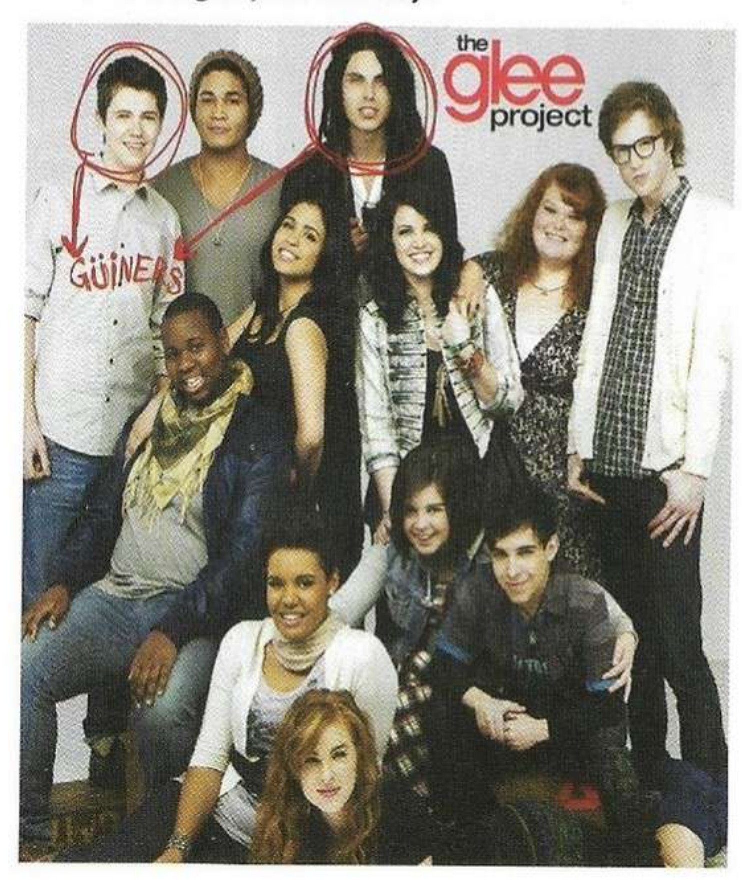
La pausa entre temporadas les dio también la oportunidad de hacer un tour "Glee Live! In Concert!," a través de muchas ciudades de EE.UU., el Reino Unido, e Irlanda; que recolectó más de cinco millones de dólares y se convirtió en una película 3D; que se estrenó en Agosto pasado.

Lo bestial del nivel de ventas de sus soundtracks, hace que redactar una lista de los discos de oro y platino que ya lleva hoy bajo su cinturón probablemente quede obsoleta en el espacio que le toma salir impresa a la revista. Basta con decir simplemente que Glee rompió hace poco el récord histórico de más singles en el Billboard Hot 100, con CIENTO TRECE canciones. ¿A quién le ganaron? Nada menos que a Elvis, que tenía 108... a James Brown que tenía 91, a Ray Charles con 74, a Aretha Franklin con 73 y a The Beatles con 71 (snif)... Semejante éxito abrumador también tuvo algunas consecuencias no tan positivas. Su nuevo status de serie de cabecera hizo que su segunda temporada, que empezó a emitirse justo después del mítico Super Bowl yankee, el 21 de Septiembre del año pasado; viera un marcado giro al olvidar los temas musicales clásicos y volcarse a usar canciones del Top 40 actual, en un esfuerzo por ganar más fans, o "gleeks", adolescentes. El cambio de rumbo también se notó muy fuerte en la escritura de los guiones, que empezaron a dejar de lado todo lo que los personajes habían "aprendido" en los capítulos pasados, para regresarlos nuevamente a los clichés estereotipados de donde habían partido al comienzo de la primera temporada. Por su parte los personajes de Will, Rachel, Finn y Kurt tuvieron partes habladas en un sketch animado de The Cleveland Show, mientras que Lea Michele (Rachel), Cory Monteith (Finn) y



Amber Riley (Mercedes) prestaron sus voces para tres personajes en el primer capítulo de la anterior temporada de Los Simpsons. El salto de loser a winner de Glee tampoco hizo bien en el ego de Ryan Murphy, que en muchas ocasiones terminó insultando muy maaaal y tirando un metafórico slushie en la cara (los que sigan la serie entenderán la imagen) de varios músicos como Red Hot Chili Peppers, Kings of Leon, Slash, y Foo Fighters, porque simplemente se negaron a que su música apareciera en la serie... Qué rápido que se invierten los papeles, sería una buena idea para un un posible capítulo futuro...

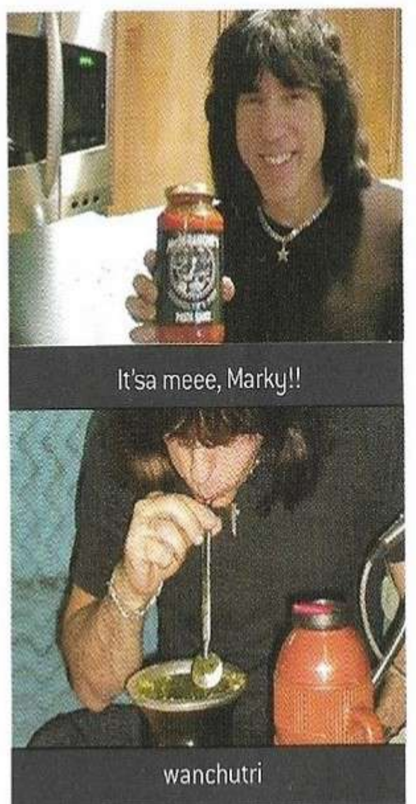
Para la tercera temporada de Glee, que arranca el 20 de Septiembre, los creadores prometieron volver un poco más a las bases musicales originales, al mismo tiempo que la mayoría del elenco va a jubilarse de la serie (porque terminan la secundaria), salvo por un par que quedarán para vincularlos con la nueva camada de gLosers. Mientras tanto, en Noviembre debería estar llegando una edición especial Glee del Karaoke Revolution de Konami para Wii, y Little Brown Books tiene planes para publicar cinco novelas relacionadas a la trama, lo que parecería el formato menos adecuado para una serie musical. La primera de ellas, anunciada bajo el subtítulo The Beginning, está escrita por Sophia Lowell y es una suerte de precuela al comienzo de la serie. Al mismo tiempo, y ahora sí una idea mucho más acertada, también están planeando lanzar una suerte de autobiografía ficticia escrita por el personaje de la cáustica entrenadora Sue Sylvester y encima quieren hacer que la propia actriz haga su papel durante las firmas de autógrafos y conferencias. Como si eso fuera poco, como parte de un contrato que definió los derechos de repetición en cable para el 2013, se emitió el reality de 10 episodios The Glee Project en el canal norteamericano Oxygen. Sus dos ganadores se acreditaron apariciones en siete capítulos de la próxima temporada, y los semifinalistas otros dos. En nuestro país Fox emitió los capítulos más nuevos de la segunda temporada religiosamente a un mes de retraso de su contraparte norteamericana y actualmente tiene repeticiones todos los días de la semana. Glee Project también se emite por el mismo canal los martes y jueves con repetición los fines de semana. Sería interesante ver si también hay alguien en Latinoamérica que pueda hacer lo mismo por el musical local y madurar el género más allá de las producciones "morenescas" del estilo Teen Angels y Rebelde Way...





THE K.K.K. TOOK MY BOLOÑESA AWAAAY...




It'sa meee, Marky!!

wanchutri

Lamentablemente el punk no tiene sistema jubilatorio... Marky Ramone, el Ringo de reemplazo de los Ramones y último miembro vivo que queda de la banda, se pasó a la salsa para pagar su medicación de la artritis. Pero no significa que está tocando con Tito Puente en el salón Cuba Libre (que sería ESPECTACULARRR), sino que con la excusa de que su abuelo era chef, sacó su propia salsa para pasta... Por más buena que sea (¡ganó premios!), es la prueba final de que el punk está muerto... en un ataúd lleno de tomates y cerrado con clavos de olor. Imperdible el "comercial" para la web que filmó Saucy Ramón.



VOLVIÓ VOLTRON!!! (PERO NO EN FORMA DE FICHAS)



Lo único bueno que tenía esta mal parida remake era el nombre Panthera Force (que eliminaron)... Los nuevos leones bulímicos cambian de tamaño y lugar en el robot (el rojo es Voltron de fuego, el azul es de hielo, dough!). El CGI de publicidad de Danonino se mezcla tan espantosamente mal con la criminal animación a mano, que gana fácil el primer puesto a "insulto más grande a un anime original", antes sostenido por Speed Racer The Next Generation. ¡¡Y encima le arruinaron la canción!! El nuevo rap, se llama (no es joda) "Let's Voltron"...

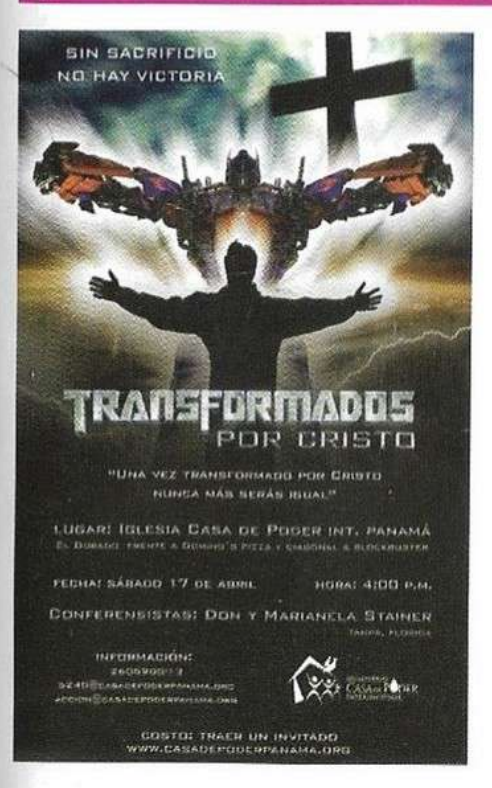
¡SANTO GUANO TEATRAL, BRUNO! EL CABALLERO DE LA NOCHE MUSICAL



En 2002 Tim Burton estuvo a punto de hacer un musical de Batman, y hasta se llegaron a grabar las canciones; pero al final se terminó cancelando cuando todos se dieron cuenta que era un concepto tan pero tan pelotudo, que la idea apareció después varias veces como chiste interno en los comics y hasta en el dibujito de Batman Beyond. Pero ahora que la obra de Spiderman con música de Bono y Edge es un desastre comercial (además de que sus Peter Parkers quedan parapléjicos cada tres presentaciones), los ingleses no tuvieron mejor idea que armar el "Batman Live World Tour", una mezcolanza de orquesta, magia y pirotecnia, que cuenta la historia de Robin con una onda que el propio Schumacker descartaría como "demasiado gay y ridícula"... Si no fuera porque Gatúbela, Poison Ivy y Harley Quinn están tremendas y parecen salidas de un bati-cabarute (algo que apoyamos 100%).



¡¡OPTIMUS PRIME ES EL PAPA DE CYBER-CRISTRON!!





¡Ah, lavado sea el autobot!

Y dijo el Rostro Azul del Quintesson, "Hágase el trailer" y de la nada un acoplado tomó forma para adjuntarse al cuerpo transformado de su hijo en la Tierra. "Ve y construye el pueblo elegido, serán fieles a todos tus comandos sin cuestionar. Se llamarán Autobots." Y así Optimus Prime llegó a la morada del hombre, donde demostró milagros transformando agua en energon y camión en persona. Pero el hombre fue presa de la tentación de Megatrón y Optimus fue sacrificado, muerto y sepultado en el espacio... A la tercera temporada resucitó de entre los fierros y sanó al mundo con el poder de la Matriz...

Eso dice la Biblia, ¿no? ¿O era un dibujito animado? Parece que hay muchos predicadores alrededor del mundo que no lo tienen muy claro...


Kuroshitsuji © Yana Toboso/Square Enix

Ese Mayordomo, Perturbador.

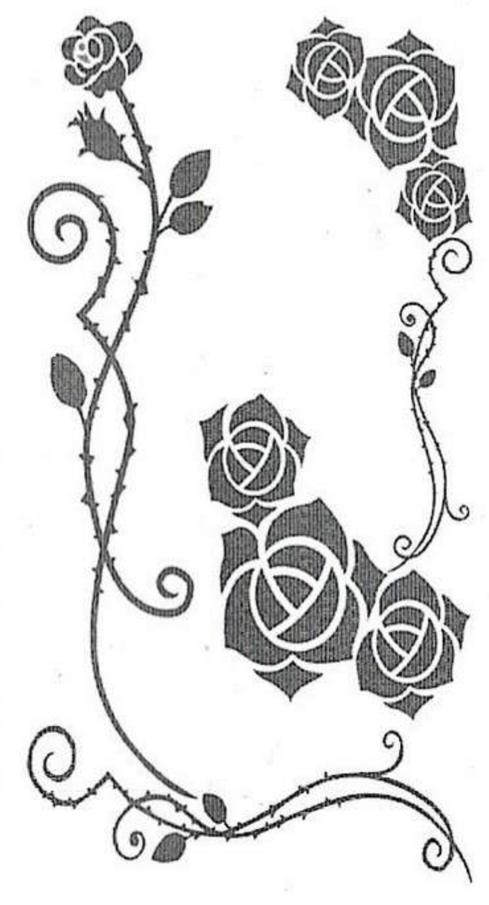
KUROSHITSUJI

POR MICAELA DESPRÉS

Las historias que alteran los estados de ánimo suelen ser las que luego perduran: en la memoria, en el saber popular, en el boca a boca, en las paredes, en los discos rígidos. Todas las representaciones artísticas pueden seguir, de un modo u otro, esta premisa. El mundo del manga y el anime a lo largo de su larga trayectoria nos deleitó con numerosos ejemplos, más o menos originales. Quedará por ver si Kuroshitsuji ondula hacia el menos o hacia el más, pero su mezcla de tragedia y comedia, como las dos caras del teatro, sin duda la vuelven digna de atención.


RUST BLASTER
¡¿EXPLOTADORES DEL ÓXIDO?!


"Suerte que salimos antes de la ley anti-pedofilia."





El Mayordomo Negro (por su nombre en japonés, kuro/negro; shitsuji/mayordomo) nació de la mente de una mangaka que, como la mayoría de sus personajes, apenas si pasaba los 20 años, y tenía un currículum bastante reducido (algo esperable a esas edades). Yana Toboso, que aunque suene a festividad judía (¡Mazel Tov!) es el nombre de una chica japonesa; nació el 24 de Enero de 1984 en Warabi, Prefectura de Saitama, y actualmente reside en Yokohama. Su debut en el competitivo mundo del comic japonés se dio en 2004 con un one shot poco conocido, llamado 9TH; aunque la obra que le valió el reconocimiento popular fue su corta pero efectiva Rust Blaster, recopilada en un solo tomo por la videojueguística editorial Square Enix en 2006.

Rust Blaster es una obra que va al punto, sin atajos, golpea duro y tiene un final a la altura de las circunstancias. Sin vueltas ni caminos alternativos que distraigan; la historia transcurre en un colegio bastante particular al que asisten vampiros (no, no es Vampire Knight), en una sociedad en la que han aprendido a convivir con los humanos gracias a un sustituto químico que emula a la sangre (no es Vampire Knight). Aldred es el hijo adoptivo del director del colegio (¡¡Que NO es Vampire Knight, carajo!!), y el único entre los vampiros que no tiene una "lineage weapon", es decir, un arma especial que heredan los de la misma línea de sangre. Lógicamente esto no se debe a que sea un inepto, sino porque tiene un importante papel que cumplir...

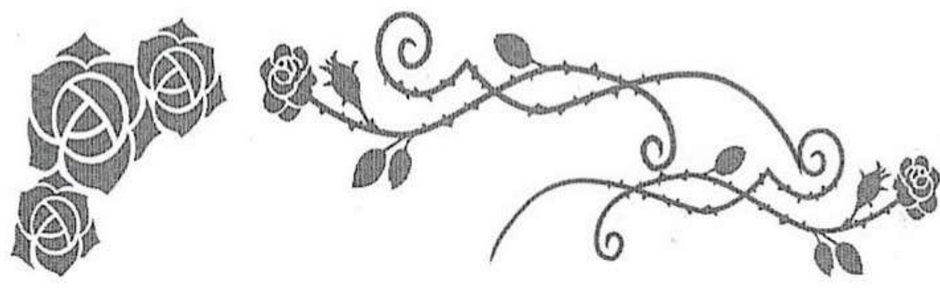


Hay que convenir que Yana Toboso es una autora sin prejuicios, con una clara idea de lo que le gusta hacer, cómo hacerlo y qué transmitir. No se complica con frenos moralistas y culturales y se mete sin problemas con los temas que le gustan, algo que se ve tanto Rust Blaster como en Kuroshitsuji: pibes que sufren las hijaputeces de los adultos (o que las cometen, porque no tiene inconvenientes con las edades de aquellos que matan y torturan), eventos trágicos que empeoran la situación aún más, intercalados con momentos hilarantes y ridículos (que involucran a esos mismos personajes sufridos) como para tomar una bocanada de aire fresco y prepararse para lo jodido que se viene. Esto de la variedad temática de Yana es posta. Otro de sus mangas, publicado en 2006 bajo el seudónimo de Yanao Rock, es Glamorous Lip, con fuerte contenido yaoi, que consiste en una serie de historias cortas interconectadas de alguna forma. Las parejitas siguen un poco el mismo estilo que los "dúos" de Kuroshitsuji: un joven adulto de veintitantos y un chico que aparenta menos de 10 (siendo muy generosos con la aproximación...).

Con este "abultado" (jeh) historial en su mochila, Yana Toboso se lanzó a producir su serie más popular, y consistente. Como si todo lo anterior hubieran sido meros entrenamientos, ingredientes necesarios para condimentar lo que es, hasta la fecha, su manga más extenso y exitoso: Kuroshitsuji. La misma cuna que la vio publicar algunas de sus cortas obras, y que ya venía teniendo suerte con esto de las tramas tragicómicas protagonizadas por niños (guiño guiño), le daría la posibilidad de desarrollar con más tiempo (y páginas) el combo "niño, adulto, tragedia, gag cómico, fan service" que tan bien sabe preparar.

Los capítulos de este manga comenzaron a serializarse el 16 de Septiembre de 2006, en la revista mensual Monthly GFantasy, de la editorial Gangan Comics (la misma que también editó Fullmetal Alchemist y que actualmente publica Soul Eater entre muchas otras), perteneciente a Square Enix. A posteriori fue recopilada en su primer tankoubon, y hasta la fecha ya lleva editados 12 tomos recopilatorios (60 capítulos serializados) y contando.

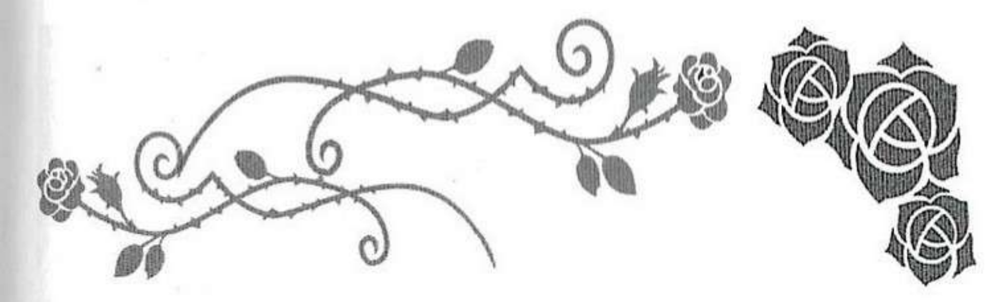




La retorcida historia de este perfecto mayordomo y su amo, del demonio y su contratante, de Sebastian Michaelis y Ciel Phantomhive; pegó fuerte enseguida, logrando captar la atención de los seguidores de ese estilo de manga que mantiene la tensión constante, apelando a las cosquillas y a la puñalada. Precisamente una de las cosas más interesantes de Kuroshitsuji es esa dualidad. La mezcla de un dibujo de líneas claras, "amigables" y dulces, con momentos de extrema dureza visual y argumental que dan golpes bajos y no escatiman en detalles. No es que haya escenas explícitamente asquerosas, con cuerpos mutilados o sangre a rolete, sino que las explicaciones de las cosas que pasan, la sucesión de hechos, es por momentos muy cruenta; sobre todo, lógicamente, en el manga (la obra original). Indefectiblemente, entre cada "esto es terrible", se apela al absurdo, a que los mismos personajes que antes dejaron como queso gruyere a una persona sean los torpes, ridículos y simpáticos del chiste de ahora. Al sopapo y la carcajada. Suena de alguna parte ya, ¿no? Sin embargo, la historia no remite necesariamente a títulos ya conocidos por todos, no es que automáticamente invite a pensar en "ah, otra vez sopa". Además, no plantea claras actitudes para los "malos" y para los "buenos". Ángeles, demonios, humanos y demás especies extrañas tienen comportamientos ambiguos y cambiantes, que varían de acuerdo a lo que sucede en el momento de la trama, y que difícilmente podamos encasillar en dos o tres características arquetípicas. La primera adaptación llegó el 10 de agosto de 2007, en formato de CD Drama; es decir, algo así como radionovelas, todavía muy populares en Japón hoy en día. Una segunda entrega se emitió el 26 de Noviembre de 2008, pero para ese entonces ya había nacido la versión más esperada y que indefectiblemente le llega a los comics exitosos. La adaptación animada fue confirmada en Julio de 2008, cuando el manga iba ya por su cuarto tomo recopilatorio. La primera temporada se emitió finalmente entre el 02 de Octubre de 2008 y el 26 de Marzo de 2009 y contó con 24 episodios, producidos por la gente de A-1 Pictures Inc. (Fairy Tail). Como detalle curioso, se mantuvo el mismo formato del manga para los títulos de capítulos "Ese Mayordomo, -Sarasa-" (en general, algún adjetivo). La dirección corrió por cuenta de Toshiya Shinohara (que cumplió la misma labor en varias de las películas de Inuyasha), con guiones de Mari Okada (Vampire Knight; Toradora!) y diseño de perso-







najes de Minako Shiba (.Hack//SIGN; Tsubasa: RESERVoir CHRoNiCLE). La propia Yana Toboso supervisó todo el proyecto y aportó varios diseños especiales; incluso dando el OK para varias decisiones algo "controversiales" que se harían respecto de la trama (y que se explican más adelante).

Pocos meses después de finalizada lo que sería la primera temporada del anime, y mientras el manga alcanzaba su sexto tankoubon, se estrenó el musical para teatro de Kuroshitsuji, el 28 de Mayo de 2009, llamado Sono Shitsuji, Yuukou (Ese Mayordomo, Amistad), respetando como siempre el estilo denominativo de las adaptaciones. La obra se presentó por apenas 10 días en el Sunshine Theater del barrio de Ikebukuro. Pero esa no sería la única versión de carne y hueso bailada: un segundo musical pisó las tablas el 3 de Mayo de 2010, por 20 días más, complicadamente titulado The Most Beautiful Death in The World ~ Sen no Tamashii to Ochita Shinigami (La Muerte Más Hermosa del Mundo ~ Mil Almas y Los Shinigamis Caídos).

Todo manga popular y exitoso indefectiblemente cae en la multiplicidad de versiones más y menos canónicas, más y menos fieles; y Kuroshitsuji no fue la excepción. Para despedir el 2009, acompañando uno de los DVD recopilatorios de la serie, se estrenó el primero de sus OVA: Sono Shitsuji, Kougyou (Ese Mayordomo, Espectáculo). La trama podría ubicarse en algún momento del primer anime (antes de los acontecimientos que derivan en el final), donde Ciel, Sebastian y demás personajes reemplazan a unos actores de teatro contratados por la Familia Phantomhive para interpretar Hamlet frente a un grupo de huérfanitos.

Para ese entonces el manga había avanzado notoriamente en su desarrollo y las adaptaciones animadas apenas y cubrían incipientemente los comienzos de la historia de los personajes de Ciel y su infernal mayordomo. Así que todos se habían quedado con ganas de más. Incluso la propia Yana dejó en claro a través de su blog que no sólo había dado el visto bueno para una nueva adaptación animada, algo que en general sucede porque supone un reconocimiento al éxito del manga en cuestión, sino que se había involucrado activamente en su desarrollo. En enero de 2010 se anunció finalmente la noticia que muchos esperaban en medio de un evento armado para adquirir los volúmenes 7 y 8 de las recopilaciones en DVD. La segunda temporada de la serie de TV de Kuroshitsuji vería finalmente la luz, pero con una controversial sorpresa agregada:

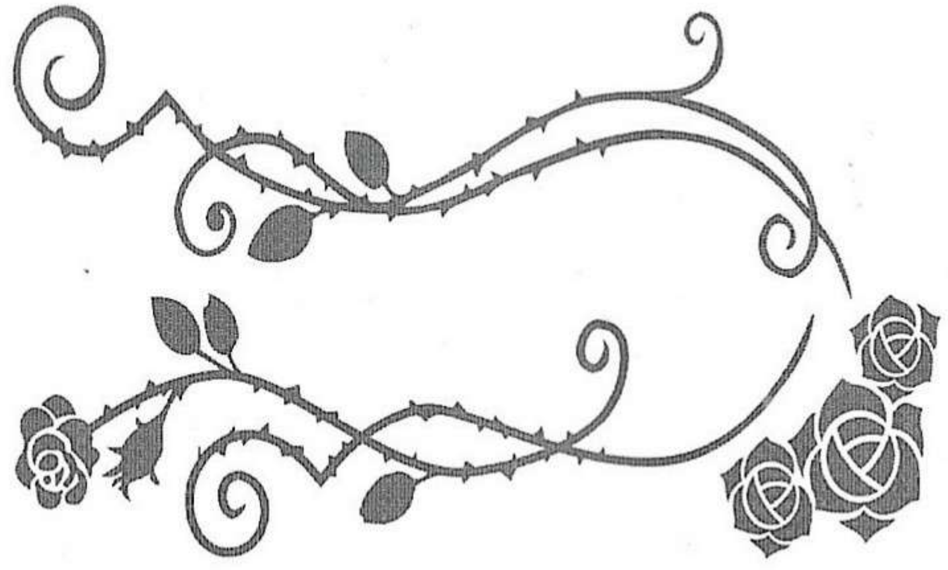

Gourmet Assassin


¡¡¡¡THUNDERCATS, HOOOO!!!!


¡¡HOOOOOOOOO!!!


"¿Hacía falta el vestido?"







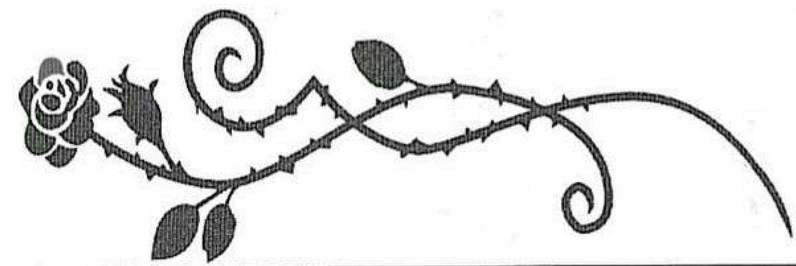
Aparecían dos personajes completamente nuevos, un nuevo amo y un nuevo mayordomo/demonio, mientras que no había el menor atisbo de los queridos Ciel y Sebastian. Yana Toboso fue la encargada de la creación de estos dos nuevos personajes y participó junto con el staff del desarrollo de la trama del nuevo anime. Aunque la propia autora estaba intrínsecamente envuelta en el proceso, para muchos fans esto significó una traición a su obra original y a sus seguidores. Muchos se quejaron de que había abandonado a sus fans, que claramente esperaban más historias con las estrellas protagónicas. La cosa escaló a límites tan ridículos que llegaron a decirle incluso que si era capaz de borrarlos así del mapa, no merecía ser la autora de su propia obra (una dosis de eutanasia por ahí). Fueron necesarias muchas explicaciones. La realidad era que el final del primer anime resolvía el desenlace de la relación entre Ciel y Sebastian, y aunque lo hacía de forma bastante abierta y poco precisa, suponía la consumación del trato entre ambos (es decir que el pibe la palma). Yana estuvo de acuerdo en una segunda temporada, pero pidió como condición que no se modificara lo planteado en la primera, es decir que no se hiciera un reboot; sino que se pensara una nueva historia que retomara desde ahí, pero OBVIAMENTE con la indiscutible presencia de los dos pilares de su obra. Simplemente habían decidido esconder a Ciel y a Sebastian de las promociones y darle más protagonismo a los dos nuevos rivales, Alois y Claude. Así fue como, con bombo y platillo, la segunda serie obtuvo una audiencia garantizada, al menos para corroborar qué corno era lo que había pasado. Kuroshitsuji II contó con 12 capítulos, emitidos originalmente en Japón entre el 02 de Julio de 2010 y el 17 de Septiembre de 2010. Nuevamente, la producción corrió por cuenta de A-1 Pictures Inc., con prácticamente el mismo staff, aunque esta vez con la dirección de Hirofumi Ogura. Si bien la primera temporada arranca-





ba tomando cosas del manga, la nueva serie se lanzaba a máxima velocidad a la estratósfera; aunque paradójicamente lograba mantener mucho más del espíritu original que la predecesora, sobre todo en lo referido al ritmo narrativo y a la perfecta combinación de sensaciones. Esta vez, sin embargo, se decidió utilizar una fórmula distinta para los títulos, haciendo un juego de palabras que reemplazaba el Kuro por otro sustantivo que complementaba al Mayordomo (Koroshitsuji, Teroshitsuji, Zeroshitsuji, etc). Hasta acá, las animaciones pretendían formar parte de una misma línea temporal. Pero así como había sucedido con la primera serie, Kuroshitsuji II también trajo una multitud de OVA's en sus DVD recopilatorios, completamente fuera de continuidad, diferentes entre sí; que apelaban a la faceta más cómica de la serie y donde se jugaba no sólo con la trama sino con los planos, el estilo, la lógica, y demás: "Ciel in Wonderland", lanzada el 27 de Octubre de 2010, que realizaba una muy libre y ridícula versión de la clásica historia de Lewis Carroll, con Ciel perdido por el País de las Maravillas. "Phantomhive-ke e Yokozou" (Bienvenida a la Casa de los Phantomhive), lanzada el 24 de Noviembre de 2010. Un original capítulo que alteraba completamente la lógica tradicional de la serie, pensado como si fuera una especie de juego de simulación, donde el "jugador/espectador" formaba parte de los acontecimientos. En este caso, la prometida de Ciel, Elizabeth, invitaba a su amiga, a quien sólo se le veían los pies o la espalda, a pasar el día a la mansión de Ciel. En la mayor parte del tiempo, somos nosotros mismos quienes ocupamos el papel de la "invitada". "The Making of Kuroshitsuji II" (26 de Enero de 2011), al mejor estilo E True Hollywood Story, tomaba a los protagonistas como verdaderas estrellas del mundo del espectáculo y planteaba una especie de "detrás de escena", incluyendo entrevistas con Sebastian, Alois, Ciel y Claude. El 23 de Febrero de 2011, llegó la esperada segunda parte de "Ciel in Wonderland"; y el 27 de Abril pasado "Shinigami Will no Monogatari" (La Historia del Shinigami Will), que se centra en otros dos personajes de la obra: los shinigamis William y Grell, entrenando a nuevos aspirantes a sus puestos. El OVA que se incluyó con el noveno y último DVD box, se comercializó el pasado 25 de Mayo bajo el título de "Kumo no Ito" (La Intención de la Araña) y se enfocó directamente en la relación entre Alois y Claude... Una cantidad envidiable de material adicional. En lo que respecta a Latinoamérica, por ahora sólo pudo verse a través del canal premium y limitado CityVibe. La emisión local de la serie, llevó el título en inglés Black Butler, ya que así fue traducida por FUNimation en Estados Unidos, y se pudieron ver en japonés original, con subtítulos en castellano, y sin censuras. En Marzo terminó con los 24 capítulos más el primer OVA que se considera una suerte de episodio 25. Esperemos que en algún momento lleguen a un canal de cable común, para gente que no tiene mayordomo...

MERCHANDISING



VIDEO GAMES







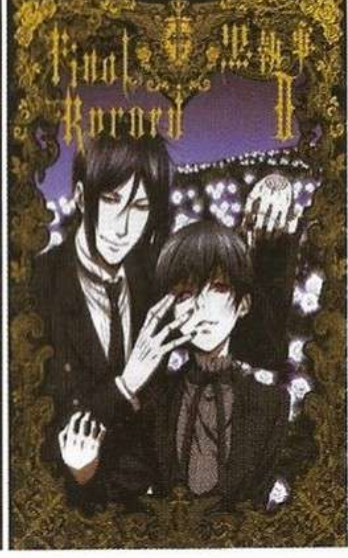


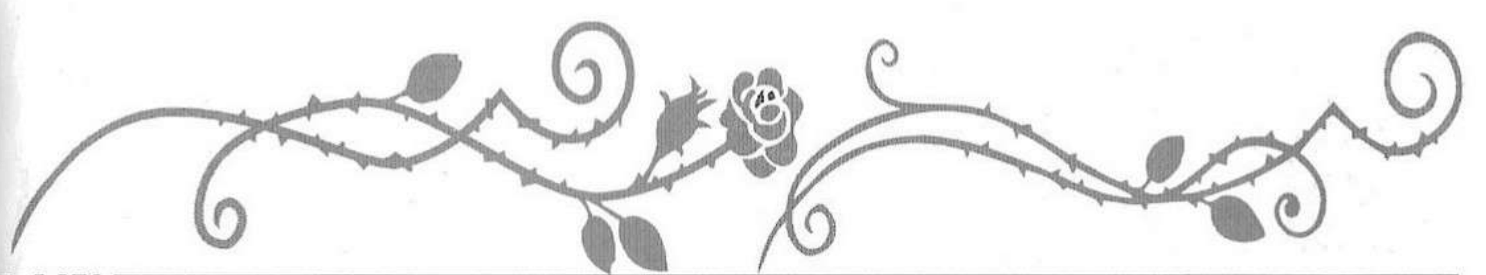
En lo que a videojuegos se refiere, Kuroshitsuji tiene hasta el momento uno sólo, algo bastante curioso quizás si pensamos en lo elástica y versátil que es la trama y cómo se presta a jugar con los estilos y los personajes. El 19 de Marzo de 2009, la gente de Square Enix (quiénes, sino) lanzó un juego para la Nintendo DS, titulado Kurojitsushi: Phantom & Ghost. Su lanzamiento tuvo dos versiones distintas: una inicial más cara, con extras, y otra regular. Es un juego de misterio y aventuras donde, de acuerdo a qué personaje se elije en qué momento, se accede a diferentes ítems. La historia que plantea el juego es original, aunque podría ubicarse entre los capítulos 13 y 14 del manga (final del tomo tres, con la resolución de la saga de Jack el Destripador).

ARTBOOKS

En lo que a libros y publicaciones relacionadas se refiere, el 27 de febrero de 2008 salió a la venta la guía de personajes de la serie, llamada Kuroshitsuji Character Guide "Sono Shitsuji, Shuugou" (Ese Mayordomo, Reunión). Se editaron dos artbooks oficiales de Yana bajo el nombre de "Art Collection", así como también otros dos libros basados en las temporadas del anime, llamados "Black Record" y "Black Tabloid" respectivamente. Por último, también se lanzaron dos volúmenes recopilatorios de historias one shot escritas e ilustradas por la propia Yana Toboso, titulados "Kuroshitsuji Anthology Comic~Niji Shitsuji" (Mayordomo Mariposa). Adentro de ellos también hay diseños de Ciel y Sebastian hechos por la autora y por otros artistas, como Juu Ayakura (Spice & Wolf), Kairi Shimotsuki (Madness) o Cocoa Fujiwara (Watashi no Ookami-san), entre otros; pero claramente están ubicados en el universo del manga ya que aparecen personajes que no fueron incluidos en la serie de TV.



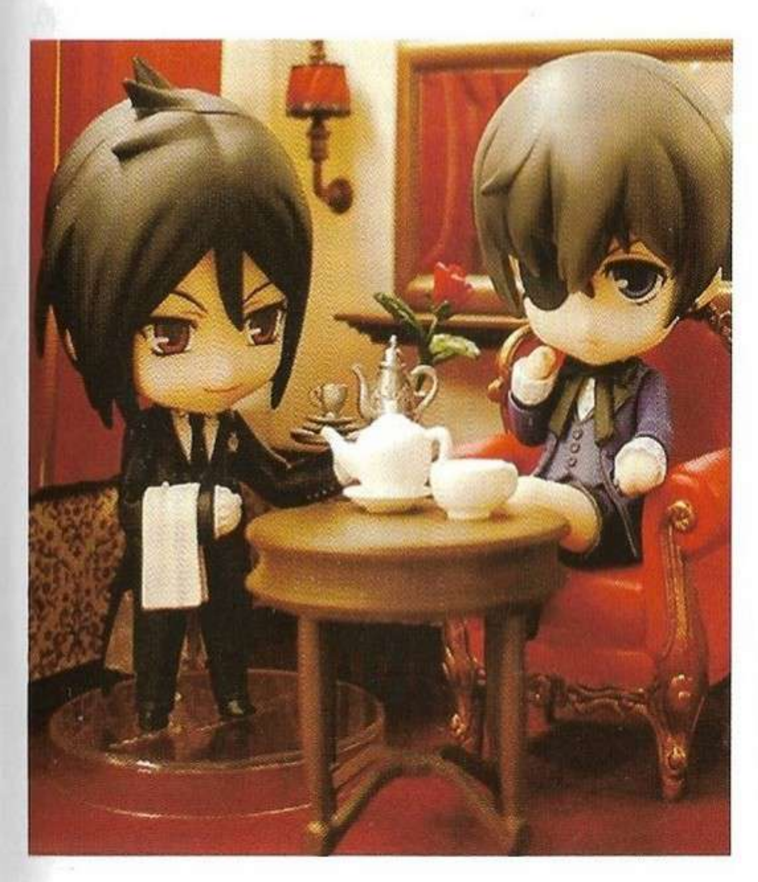




TOYS



Es indiscutible que Kuroshitsuji no habría sido tan exitoso si no hubiera tenido también numerosas adaptaciones a muñecos. Entre las más destacadas está la versión de Nendoroid, que sacó una detallada línea con Ciel y Sebastian en formato chibi, con accesorios incluidos y caras intercambiables, que cumplen todas las condiciones que impone la compañía Good Smile. Prop Plus Petit, una línea de Bandai, también sacó una tanda de figuras, que incluyen no sólo a Ciel y Sebastian sino también a Alois y Claude entre otros; articuladas y con numerosos detalles expresivos. Obviamente, Square Enix no iba quedarse afuera del negocio, y también aportó lo suyo. Su catálogo incluye desde Trading Arts, hasta clásicos Gashapones y SD's.



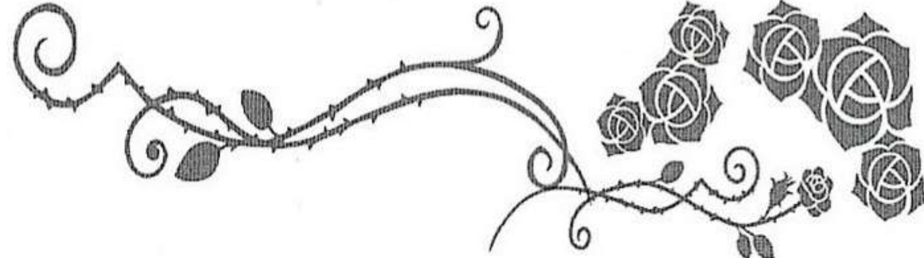






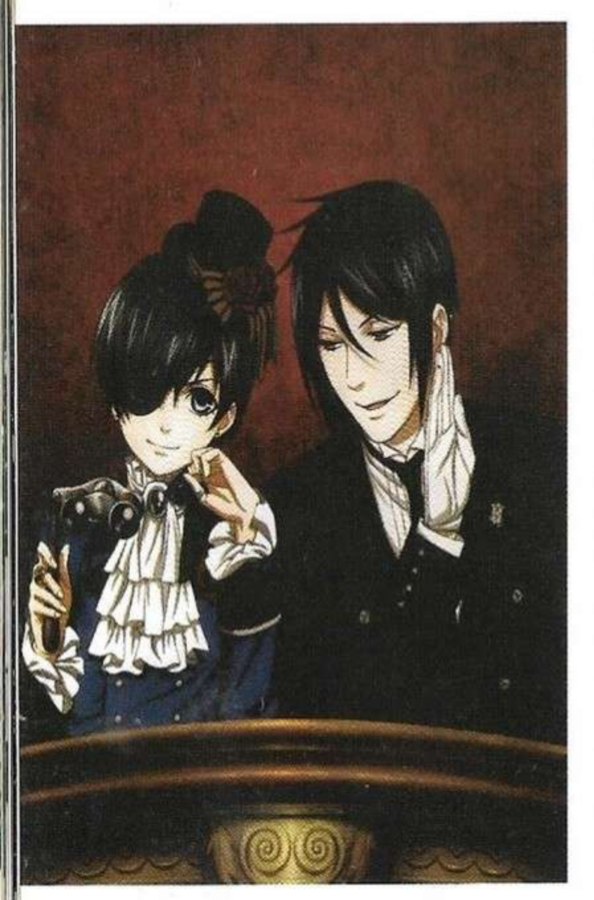


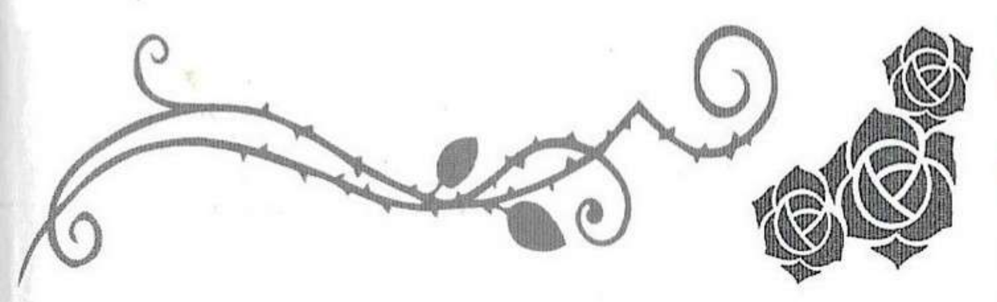




LA HISTORIA ORIGINAL

Londres, Inglaterra. Era Victoriana. La ciudad se encuentra adornada por carruajes, caballos, mujeres con amplios vestidos y caballeros de galera y bastón. En las afueras de la movida capital inglesa, los nobles y aristócratas poseen amplios terrenos donde construyen obscenas casas de campo, en las que suele haber siempre más empleados que dueños. Una de ellas pertenece a la Familia Phantomhive, de la alta nobleza inglesa, que es además dueña de una famosa compañía productora de juguetes y golosinas. Se trata también de una de las familias más cercanas a la Reina Victoria, que históricamente gobernó Gran Bretaña entre 1837 y 1901 (y dio nombre a la era). La cabeza de la familia Phantomhive es Ciel, un chico de apenas 12 años... Su mano derecha es su mayordomo, Sebastian Michaelis, un tipo perfecto por donde se lo mire: cumple cualquier orden de su amo de manera impecable, ya sea que tenga que ver con las labores domésticas o con alguno de los trabajos que la Reina le encarga en forma privada. La verdad es que el titular de la Familia Phantomhive fue desde siempre "el perro guardián de la reina", "el noble malvado" que a lo largo de las generaciones se encargó de resolver cualquier inconveniente del submundo inglés; cualquier situación que moleste a la Reina y que fuera mejor mantener en secreto. Es justamente en el cumplimiento de estas misiones donde el enigmático Sebastian apela a sus otras capacidades sobrenaturales. La tragedia de Ciel se remonta al día en que sus padres fueron asesinados y él secuestrado para convertirlo en algo así como un "sacrificio humano", aunque todavía no quedó explícitamente aclarado a cambio de qué iba a realizarse. En ese preciso momento, Ciel termina convocando a un demonio para que lo salve, con quien hace un pacto fáustico: a cambio de ayudarlo a vengarse de aquellos que arruinaron su familia, Ciel le va a entregar a Sebastian su alma. El trato queda sellado a través de una marca que Ciel conserva en su ojo derecho, y Sebastian en su mano izquierda. La naturaleza del vínculo entre ambos queda clara desde el inicio del manga. El contrato entre ellos sólo se devela porque es necesario para las circunstancias de la trama. No se recurre a los clásicos golpes de efecto, ni se da la información en cuenta gotas, ni siquiera se describe como una revelación súper espectacular. Simplemente así es como sucede y punto.











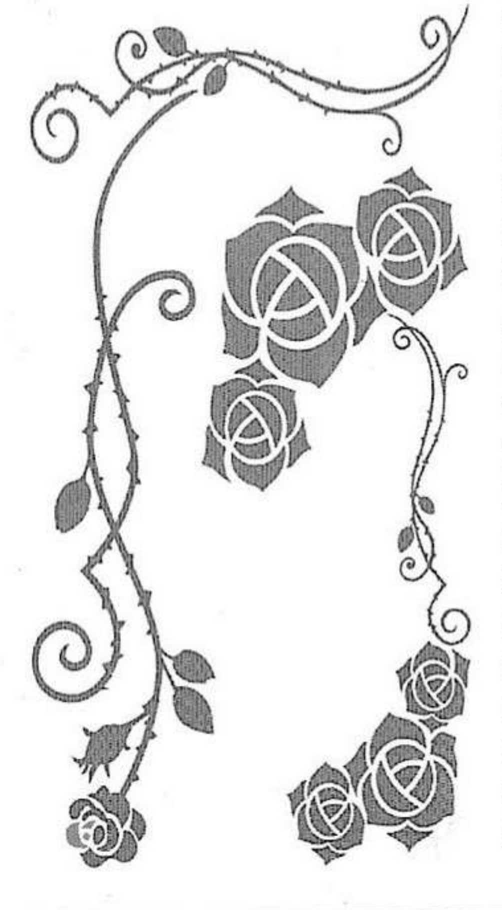


Los arcos argumentales se dividen básicamente según las tareas que le asigna la Reina, en general vinculadas con fenómenos extraños, secuestros, crímenes sin resolver, etc. A pesar de tener sólo 12 años, Ciel se mete con lo peor de la sociedad inglesa, con una sangre fría que sorprende a todos. Es realmente el perro fiel de la Reina.

Entre cada una de estas "sagas", se mecha algún capítulo más bien relajado y cómico, en los que aportan su cuota varios personajes secundarios, como la prometida de Ciel, Elizabeth, y los tres incompetentes sirvientes de la mansión: Bard (el cocinero), Finny (el jardinero) y MeiRin (la mucama). Como todo en Kuroshitsuji, hay algo más escondido detrás de las apariencias. Al poco tiempo queda claro que sus tareas van mucho más allá de las simples labores domésticas: son retorcidos, fuertes, violentos, habilidosos, locos y van a defender la casa de cualquiera que quiera meterse. Todo se va contando a medida que la historia lo requiere, y cada saga sirve para ir entregando piecitas del rompecabezas; pero por lo mismo, tampoco se oculta información de forma deliberada como para tener en espectativa al lector.

La primera trama importante ya se lanza desde el vamos, con el secuestro de Ciel; situación que sirve para mostrar el contrato y la verdadera identidad de Sebastian. Además, cada saga tiene un estilo narrativo diferente, y rinde tributo a variados fenómenos históricos o culturales. Los posibles fan service sobre la relación entre los protagonistas son mucho más recurrentes en el anime que en el manga.

Se asume que Kuroshitsuji transcurre entre el año 1887 y el 1888 por dos motivos clave: se sabe que Ciel nació en 1875 (si le sumamos doce....), y por las numerosas referencias históricas. Una de ellas, incluso, forma parte del segundo gran conflicto: las muertes de prostitutas a manos de Jack el Destripador (que se cree que actuó en la Inglaterra de 1888); donde la obra da su propia versión sobre su identidad y motivación, al mismo tiempo que revela más detalles sobre el trágico pasado de Ciel. La siguiente saga importante involucra a nuevos personajes, el príncipe Soma y su fiel sirviente Agni, provenientes de la remota India; y una curiosa competencia para hacer el mejor curry del mundo. Acá aparece la Reina Victoria en persona, a la que retratan de manera poco ortodoxa, montada a caballo, medio a los gritos y haciendo morisquetas. En este caso se hace referencia directa al sello que se le otorga a las empresas que obtienen la aprobación de la familia real.



El arco que le sigue es uno de los más trágicos y, al mismo tiempo, centrales; ya que, tanto Ciel como el lector, descubren más información sobre la verdadera identidad de quienes mataron a sus padres e intentaron sacrificarlo a él. Todo tiene que ver con el secuestro y la desaparición de chicos y cómo esto se vincula con el circo "Noah's Ark", al que los protagonistas se introducen para investigar. Sin embargo, no se da ninguna respuesta acabada sobre lo que dio origen al sufrimiento de Ciel; apenas escenas y datos aislados que habrá que ir tomando y sumando a los que ya teníamos para intentar deducir qué fue lo que pasó realmente. Sobre las constantes referencias culturales, en esta saga en particular nombran a Mother Goose, autora imaginaria de una serie de cuentos tradicionales ingleses, y especificamente a The Piper's Son, justamente uno de los personajes más conocidos de Mother Goose.

En la mini saga que sigue, la Reina le ordena a Ciel que reciba a un invitado especial en su casa y que lo agasaje con una pequeña fiesta llena de gente importante. Un asesinato en el transcurso de la noche transforma la trama en el típico formato de novela de círculo cerrado, bien a lo Agatha Christie, donde el responsable sólo puede estar entre los invitados. Finalmente, en el arco argumental actual todo vueeelve a cambiar de tono y para transformarse en una película de terror clásica, al estilo de George Romero, con zombies y todo; producto de un experimento de unos médicos con cadáveres.

DIFERENCIAS ENTRE MANGA Y ANIME

El anime adapta, con algunas licencias y cambios de lugares, hasta el tomo 4. Es decir que, de las sagas anteriormente descriptas, cubre hasta la del curry endemoniado. Si bien el vínculo entre los protagonistas, el secuestro de Ciel al principio y todo el quilombo con Jack el Destripador son prácticamente iguales en ambas versiones, ya en la del príncipe empiezan a meter algunas escenas extras para alargar, e incluso la aparición de la reina es completamente diferente. Justamente por esto es que, a partir de ahí, la trama se aleja por completo y va construyendo su propio desenlace de la historia. Se involucra a la Reina como responsable de la tragedia de la familia Phantomhive, aparecen ángeles, inventan varios personajes (como un irritante perro gigante que se hace humano, de lo más insufrible e innecesario que se haya visto... casi tanto como los fillers de Naruto). También se cambian las características de otros personajes, y al final queda todo resuelto medio a las apuradas y tirado de los pelos...

Sin tratar de arruinar ninguna revelación importante, la primera temporada termina de forma abrupta, en lo que se supone es la consumación del trato, que significa lógicamente la muerte de Ciel. La segunda temporada está inventada desde el principio y, como ya se explicó anteriormente, retoma la línea argumental del primer anime, dándole una explicación bastante diferente a lo que suponíamos: Ciel es revivido y hay otro chico, Alois Trancy, que a su vez hizo un trato con otro demonio, Claude Faustus. Estos dos personajes se muestran muy interesados en hacerse con el alma del pequeño Ciel. El tono oscuro, y lo retorcido de los eventos que van ocurriendo a partir de esa premisa, aunque no tengan un pomo que ver con el manga original, hacen acordar mucho más a la versión original, estemos o no de acuerdo con lo que pasa. La verdad es que perfectamente podrían haber sido parte del canon oficial. No habría que descartar que la autora decidiera incorporarlos al manga en un futuro...








Escenas del manga, Toboso no escatima en sangre.

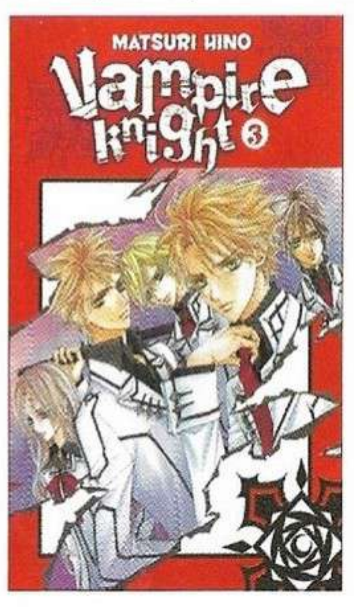
LA LISTA
CRONOGRAMA DE LANZAMIENTOS EDITORIALES LOCALES

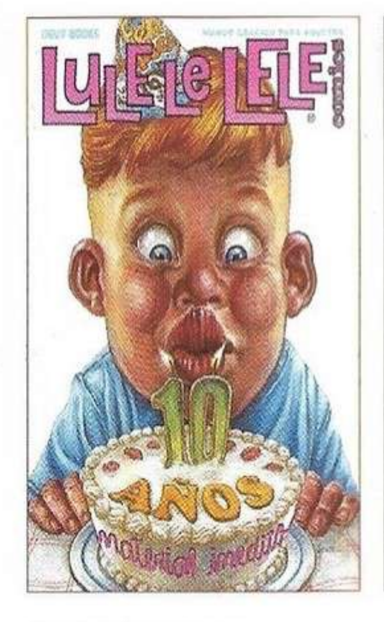


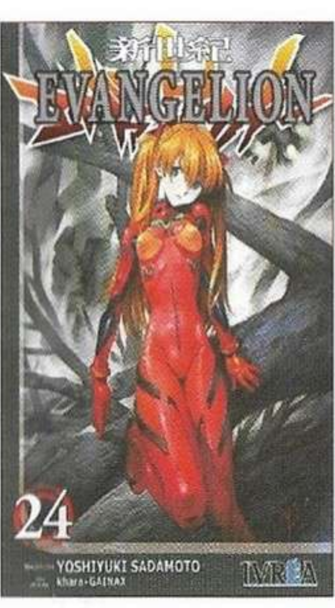
SEPTIEMBRE

ASTROBOY #6 / DEUX MANGA
AVENGERS #6 / OVNI PRESS
BAD BOY (F. MILLER-S. BISLEY) / DEUX USA (ONE SHOT)
BARON GONG BATTLE #7 Y #8 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
BLACK KISS / DEUX USA (TOMO RECOPILATORIO)
BLEACH #13 / IVREA
CAZADOR #8 / DEUX BOOKS
CHANGE 123 #9 / IVREA
DEATH NOTE #9 / LARP
DRAGON BALL #23 / IVREA
EL ABURRIMIENTO DE HARUHI SUZUMIYA / IVREA (V. ESPAÑOLA)
EL PERFUME DE LO INVISIBLE (MANARA) / EURODEUX (ONE SHOT)
ESPECIAL AVENGERS / OVNI PRESS
FRUIT BASKET #3 / IVREA
GANTZ #13 / IVREA
GRAVITATION #5 / JPOP
INUYASHA #7 / LARP
KUROGANE NO LINEBARRELS #0 Y #6 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
LA LOCA DEL SACRE COEUR (MOEBIUS) / EURODEUX (ONE SHOT)
LULE LE LELE 10 AÑOS / DEUX BOOKS
MARVEL ZOMBIES #1 AL #3 / OVNI PRESS (MINISERIE)

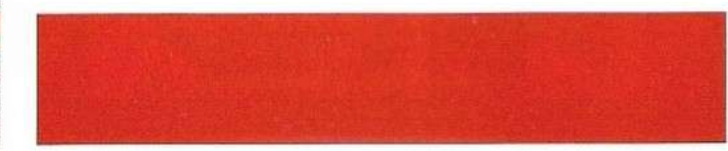








MONSTER #4 / LARP
NARUTO #12 / LARP
NEON GENESIS EVANGELION #24 / IVREA (MEDIO TOMO)
OURAN HOST CLUB #3 / LARP
PETSHOP OF HORRORS #6 / DEUX MANGA
REAL #1 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
RED GARDEN #3 / JPOP (COLECCIÓN DE 4 TOMOS)
SAINT SEIYA: THE LOST CANVAS #28 / IVREA
SLAM DUNK KANZENBAN #3 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
SPIDERMAN #6 / OVNI PRESS
SPIDERMAN & WOLVERINE #1 AL #3 / OVNI PRESS (MINISERIE)
TAROT CAFÉ #6 / DEUX MANGA (COLECCIÓN DE 7 TOMOS)
THE WALKING DEAD #13 AL #15 / OVNI PRESS
TOP TEN, TOMO 2 / DEUX USA
VAGABOND #5 Y #6, #23 Y #24 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
VAMPIRE KNIGHT #3 / LARP
WARCRAFT DEATH KNIGHT / DEUX MANGA (ONE SHOT)
X-MEN #3 / OVNI PRESS

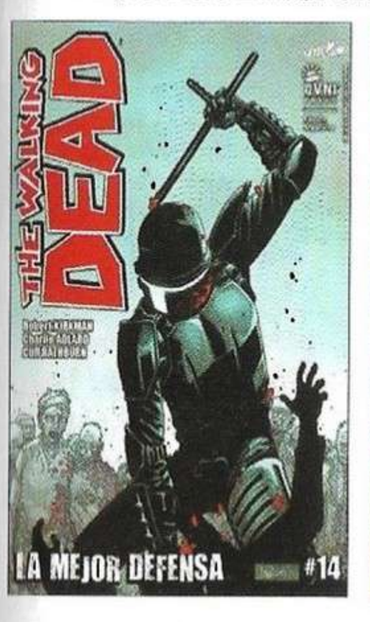




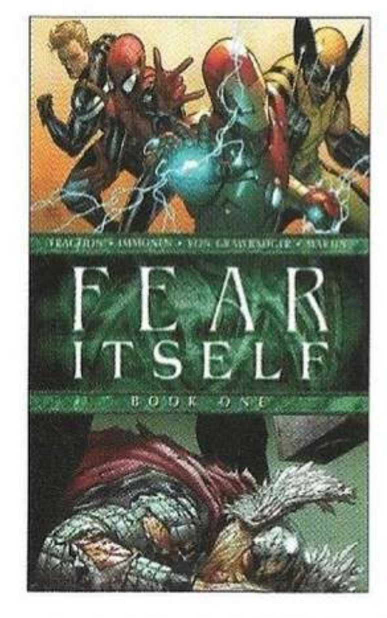


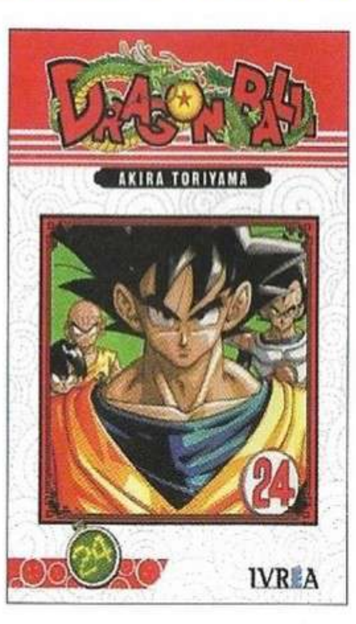
OCTUBRE

30 DÍAS DE NOCHE / DEUX USA (TOMO RECOPILATORIO)
AVENGERS #7 / OVNI PRESS
BARON GONG BATTLE #9 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
BLEACH #14 / IVREA
CAZADOR #9 / DEUX BOOKS
D.GRAY-MAN #6 / IVREA
DRAGON BALL #24 / IVREA
FEAR ITSELF #1 Y #2/ OVNI PRESS
HARUHI SUZUMIYA #1 / IVREA
HELLRAISER (CLIVE BARKER-LEO MANCO) / DEUX USA
HELLSING #3 / IVREA (REEDICIÓN)
HETALIA #1 Y #2 / JPOP (COLECCIÓN DE 3 TOMOS)
INUYASHA #8 / LARP
KAMASUTRA (MANARA) / EURODEUX (ONE SHOT)
KAREKANO #3 / IVREA
KRANTZ (HORACIO LALIA) / DEUX BOOKS









KUROGANE NO LINEBARRELS #7 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
MARVEL ZOMBIES #4 AL #6 / OVNI PRESS (MINISERIE)
NARUTO #13 / LARP
ONE PIECE #9 / LARP
PETSHOP OF HORRORS #7 / DEUX MANGA
REAL #2 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
RUROUNI KENSHIN #4 / IVREA (REEDICIÓN)
SAINT SEIYA: THE LOST CANVAS #29 / IVREA
SPIDERMAN #7 / OVNI PRESS
SPIDERMAN & WOLVERINE #4 AL #6 / OVNI PRESS (MINISERIE)
STAR WARS: GUERRAS CLON #7 AL #9 / OVNI PRESS
TAROT CAFÉ #7 / DEUX MANGA (COLECCIÓN DE 7 TOMOS)
THE WALKING DEAD #16 AL #18 / OVNI PRESS
TRINITY BLOOD #7 / IVREA
VAGABOND #7 Y #25 / IVREA (V. ESPAÑOLA)
WARCRAFT MAGO / DEUX MANGA (ONE SHOT)
X-MEN #4 / OVNI PRESS

LA AGENDA

CRONOGRAMA DE EVENTOS Y ACTIVIDADES EN ARGENTINA

RECITAL

X-JAPAN WORLD TOUR



14 DE SEPTIEMBRE
19:30 A 23:00 HS.
TEATRO COLEGIALES
F. LACROZE 3455 - (CAPITAL)

¡Una de las bandas más legendarias e importantes de la escena J-ROCK japonés, por primera vez en el país!

VERSAILLES PHILHARMONIC QUINTET

RECITAL

18 DE NOVIEMBRE
20:00 A 23:00 HS.
TEATRO COLEGIALES
F. LACROZE 3455 (CAPITAL)

¡Una de las bandas visual kei más aclamadas de Japón!



EVENTOS CULT. JAPONESA

DEMOSTRACIÓN CEREMONIA DEL TÉ / 7 Sept. (17:00 hs)
Furaibo - Templo Japonés
Adolfo Alsina 429 - Planta Alta, (Capital)
$15. Reservas al 4334-3440

BAZAA 2011/ 10 Sept., (17:00 hs)
Instituto Privado Argentino Japonés Nichigakuin
Yatay 261, (Capital)
Comidas típicas, espectáculos, artesanías, venta de artículos japoneses.

VARELA MATSURI / 11 Sept., (10:00 hs)
(Asociación Japonesa de Florencio Varela)
Av. Eva Perón 7215 (ex Sarmiento 3900). Florencio Varela
Taiko, artes marciales, karaoke, stand de mangas, artesanías japonesas y argentinas, stand de comida japonesa.

23ª EXPOSICIÓN-CONCURSO DE FLORES Y HORTALIZAS / 8-9 Oct.
Organiza: Consejo de Agricultores Nikkei de ESCOBAR
(Pabellón 4- Salón de Conferencias)
Mateo Gelves 1051, Escobar.

DEMOSTRACIÓN CEREMONIA DEL TÉ / 2 Nov.(16:00 hs)
Furaibo - Templo Japonés
Adolfo Alsina 429 - Planta Alta, (Capital)
$15. Reservas al 4334-3440

NIHON NO MATSURI
1 y 8 de Oct., 11:00 a 20:00 hs.
Asociación Italiana - Tucumán 467 - Córdoba
Buffet de comida japonesa y sorteo de PS3 y Xbox 360.

EVENTOS DEL FANDOM

BUENOS AIRES

ECCHI STYLE / 3 Sept, 22:00 a 6:00 hs.
Lugar: Club Italo Argentino - Calle 841 Nº 2528 (Quilmes)
¡Elección de la Reina Pervertida!

KAIGI EXPO ANIME / 04 Sept
Lugar: Escuela Nro. 4 - Av. de Mayo 240 (Ramos Mejía)
Anime, cosplay, videojuegos y cultura japonesa.

JIGOKU ANIVERSARIO / 9, 10 y 11 Sept, 11:00 a 20:00 hs.
Lugar: Centro Cultural Buen Ayre - Sarmiento 1272 (Capital)
Invitados: René García y Mario Castañeda; Ricardo Silva y Adrián Barba.

ANIMEFEST / 17 Sept, 22 Oct y 5 Nov 13:00 hs.
Lugar: Teatro Empire - Hipólito Yrigoyen 1934 (Capital)
Proyecciones, J/Kpop, sorteos.

OTAKU MATSURI 7 / 18 de Sept, 11:00 a 19:30 hs.
Lugar: Centro Okinawense - Av. San Juan 2651 (Capital)
Karaoke, stands, cosplay y concursos gamers.

J-LIVE REBIRTH / 18 Sept, 13:00 a 19:00 hs.
Lugar: Centro Cultural Buen Ayre - Sarmiento 1272 (Capital)
Proyecciones, 6 bandas en vivo, karaoke libre.

MAID Y COSPLAY CAFÉ / 21 de Sep, 10:00 a 22:00hs.
Lugar: Centro Cultural Buen Ayre - Sarmiento 1272 (Capital)
Entrada libre y gratuita, consumición mínima $8

PICNIC OTAKU VIII / 24 Sept, 12:00 a 18:00 hs.
Lugar: Planetario - Av. Sarmiento y Figueroa Alcorta (Capital)
Juegos, música, cartas, sorteos.

YUKAI FEST / 25 Sept, 12:00 a 20:00 hs.
Lugar: Sociedad de Vedra - José Mármol 762 (Capital)
Shows en vivo, Macross VXOP, Para Para, AMV's.

AFTER FRIENDS 2011 / 9 de Oct, 11:00 a 20:00 hs.
Lugar: Instituto San Antonio - México 4050 (Capital)
Ricardo Cruz de JAM Project en vivo.

JIGOKU STYLE IV / 15 y 16 Oct, 13:00 a 20:00 hs.
Lugar: Centro Cultural Buen Ayre - Sarmiento 1272 (Capital)
Proyecciones, stands, karaoke libre.

FAN SCI / 13 de Nov, 11:00 a 21:00 hs.
Lugar: Hotel Bauen - AV. Callao 360 (Capital)
Humberto Velez (Homero), Ciencia Ficción, Fantasía.

CÓRDOBA

CÓRDOBA ANIME FEST IV / 10 y 11 de Sept, 15:00 a 00:00 hs.
Lugar: Asociación Polaca - Polonia 1533, Bº Pueyrredón
Invitado: Mario Castañeda, ¡La voz de Goku!

VIÑETAZO / 15, 16 y 17 de Sept, 15:00 a 20:30 hs.
Lugar: Capilla del Buen Pastor - Hipólito Yrigoyen 337
Invitados: Jorge Lucas, Diego Parés, "Chanti" Gonzalez Rigam y Alejandro Burdisio.

MENDOZA

UNICOMIX / 2,3 y 4 de Sept., 10:00 a 20:00 hs.
Lugar: Facultad de Filosofía y Letras UNCuyo - Av. Libertador 80.
Eduardo Risso y Ariel Olivetti, cosplay y presentaciones.

ENTRE RIOS

OTAKUFEST PARANÁ / Sábado 8 de Oct., 11:00 a 21:00 hs.
Lugar: Escuela Nº132 República de Chile - Av. F. Ramirez 2249
¡¡Cosplay, Karaoke y Bingo Otaku!!

SGO. DEL ESTERO

FERIA DEL LIBRO / 8 al 11 de Sept., 9:00 a 22:00 hs.
Lugar: Parque Oeste Libertad
Homenaje a Solano López; juegos de rol y muestras de historieta.

IMAGINARIO 11 / 7 al 9 de Oct, 14:00 a 22:00 hs.
Lugar: Casa Castro - Av. Belgrano Sur 555
Rodolfo Migliari; Wally Gomez; clínicas y bandas en vivo.

¿SABÉS DE ALGÚN EVENTO, O SOS ORGANIZADOR DE ALGUNO? COMUNICATE CON NOSOTROS A EVENTOS@REVISTARONIN.COM Y PASANOS TODOS LOS DATOS, AL CIERRE DE CADA EDICIÓN INCLUIREMOS TODOS LOS EVENTOS QUE TOMEN LUGAR EN EL TRANSCURSO DE LOS 2 MESES SIGUIENTES A LA SALIDA DE CADA EDICIÓN.
WWW.REVISTARONIN.COM

DISCLAIMER: F3 PLANNING Y REVISTA RONIN NO SE RESPONSABILIZAN POR LOS CAMBIOS DE FECHAS, CONTENIDOS Y CANCELACIONES DE LOS EVENTOS AQUÍ LISTADOS, CUALQUIER ALTERACIÓN DE LOS MISMOS ES EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DE SUS ORGANIZADORES Y/O AFILIADOS.


¡¡VIVI LA GUERRA DE PINTURA!!
¡¡EL COUNTER STRIKE HECHO REALIDAD!!
- SELVA Y URBANO -
- JUEGOS NOCTURNOS -
- LASER GAME -
EMBOSCANOS!
Area51PaintballARG
@Area51PbARG
AREA 51 PAINTBALL
CONTACTO
(011) 3533-4963 · 645*980
info@area51paintball.com.ar
WWW.AREA51PAINTBALL.COM.AR

punto reflex

facebook.com/RevistaRonin

@RevistaRonin

el correo fotográfico de la Ronin



¡Bienvendos al correo de la revista! Decidimos bautizar ésta sección en honor al mítico punto de encuentro y a las cámaras que usan ese sistema; así que... ¿Tenés fotos? ¿Sabés escribir? ¡Perfecto! Agarrá una foto tuya que pienses que merezca ser publicada en Punto Reflex, escribinos algo al respecto, y mandala a nuestro mail *correo@revistaronin.com*, hacenos preguntas de vida (sabemos mucho), sugerencias de notas y sentite libre de adularnos todo lo que quieras. Las mejores de las mejores serán publicadas en el siguiente número, y con el resto haremos una fogata para rendir tributo a nuestro dios Aewha.

ADVERTENCIA: Ante la ausencia de fotos y mails de los lectores, hemos armado este pequeño ejemplo tematizado "a lo Robotech" para que vean cómo será el correo de lectores de la Ronin a partir del próximo número... si es que gustó la idea de la sección... si no ya veremos en qué formato deviene... por ahí terminamos intercambiando recetas de hamburguesas vegetarianas...

Elmar Tony Hunter
– Medonza



Lo bueno de que ya no vivimos bajo los Zentraedi son las libertades. Acá estoy yo, por ejemplo, tirándome un pedo caldoso en la Feria del Libro después de clavarme dos pizzas Uggi. Pero a mi mejor amiga Verito no le cabió mi pedo y por eso lo ventila. El tatuaje de Manuela es posta, está re buena la guacha (perdoname, Verito, lo tenía que decir).

A Ronin le gusta esto. Liberar los gases interiores nos acerca al Nirvana, al Soundgarden y al Pearl Jam.

Hernán J. Gloval
- Sgo. del Estero



Viaje de egresados, Bariloche, 2000. Discoteca Grisu, y de repente, Rick le hace "el meneaito" a Minmay. Re-grasa.

A Ronin le gusta esto. El meneaito y ahí, ahí, ahí. Temazo de Chama, el primer héroe del reggaetón. Te falta mucho "perreo" para decirle "grasa" a Chama, man. (suena a super-héroe... ¡Chama-Man!)

Rook Fontanazza
– Palermo Zentraedi, Bs. As.



"¿Verdad o consecuencia?", me preguntó Rand. "Consecuencia", le dije. "Dame un chupón", dijo Rand mirándome a los ojos, re-zarpado. "Pero no hagan fotos, que no quiero que se entere Clara". Pero Chucho, que no se lo banca, le sacó una foto igual y me la pasó por MSN. Perdoname Clara, no quería que te enteres por acá. Nunca quise transarme a tu novio, posta, y espero que podamos seguir siendo amigas. Y sorry Rand, pero esto te pasa por pajero.

A Ronin le gusta esto. Decirle a la novia de tu amigo que te lo apretaste por medio de una revista, para así evitar la incomodidad de decírselo en la cara, es diplomacia pura. Se nota que sos buena mina y te deseamos lo mejor (perra guacha).

Lunk de la Torre
– Palermo Zentraedi, Bs. As.



Estaba saliendo de la estación Carabobo con unas latas de birra-protocultura, y de repente me doy cuenta que en vez de pistola me llevé el coso ese para agarrarte cuando el subte línea A se mueve mucho. ¿Se puede devolver en algún lado?

A Ronin le gusta esto. Hacele un nudo con un pedazo de cordón de tus borcegos y volvé a colgarlo la próxima vez que viajes. Nadie va a notar la diferencia.

Rand López
– Lomas de SDF-1, Bs. As.



Alguna vez escucharon eso de que no hay que mezclar sandía con protocultura? Ahora ya sé por qué...

A Ronin le gusta esto. Es que no nos dan bola. Hace años que se los decimos y siguen sin darnos bola.

Rui Gavras
– La Rioja



¡Winner takez it all! En las fiestas Robotech Glam Metal plus with GIRLS GIRLS GIRLS. Que no decaiga...!

A Ronin le gusta esto. Nos alegra ver que no perdiste tu vocación, esperamos que sigas así muchos muchos años más, cuando tengas 50, 60, e incluso más.

Hugo Macek
– San Invid, Bs. As.



Con mi mejor amiguis LISA y mi riñonera favorita. La pasamos bárbaro en el Parque de la Costa , ojalá mi mamá nos lleve de nuevo en el feriado de Sarmiento como me prometió si levantaba Biología.

A Ronin le gusta esto. Suerte con Biolo, y mandale un beso a Lisa y a la riñonera de nuestra parte.

¿DÓNDE ESTÁ RONIN?

¿No querés dar la cara en la foto? ¿Te creés muy creativo? Entonces mandanos una foto de nuestra revista en un lugar original, a ver qué se te ocurre. La foto de Ronin que nos cause más sorpresa se va a publicar en esta sección especial y, de yapa, su autor recibirá el siguiente número de Ronin de regalo. ¿Qué tul? ¿No sos creativo? Entonces nada, siga leyendo la Muy Interesante, caballero...

Ricardo Tati Pérez |  facebook.com/suricato355



ISSN: 1853-9335
9 771853 933005 00001

SINTETIZANDO UN FENÓMENO VIRTUAL